Sonderheft 1/2002

Kids Zone SONDERHEFT

« Mein Pokémon-Tagebuch »

nur €2.50 DM 4.89

SONDERHEFT

DIGIMON
Die coolsten Digi-Dinge

DRAGON BALL Z
Die Welt von Son-Goku

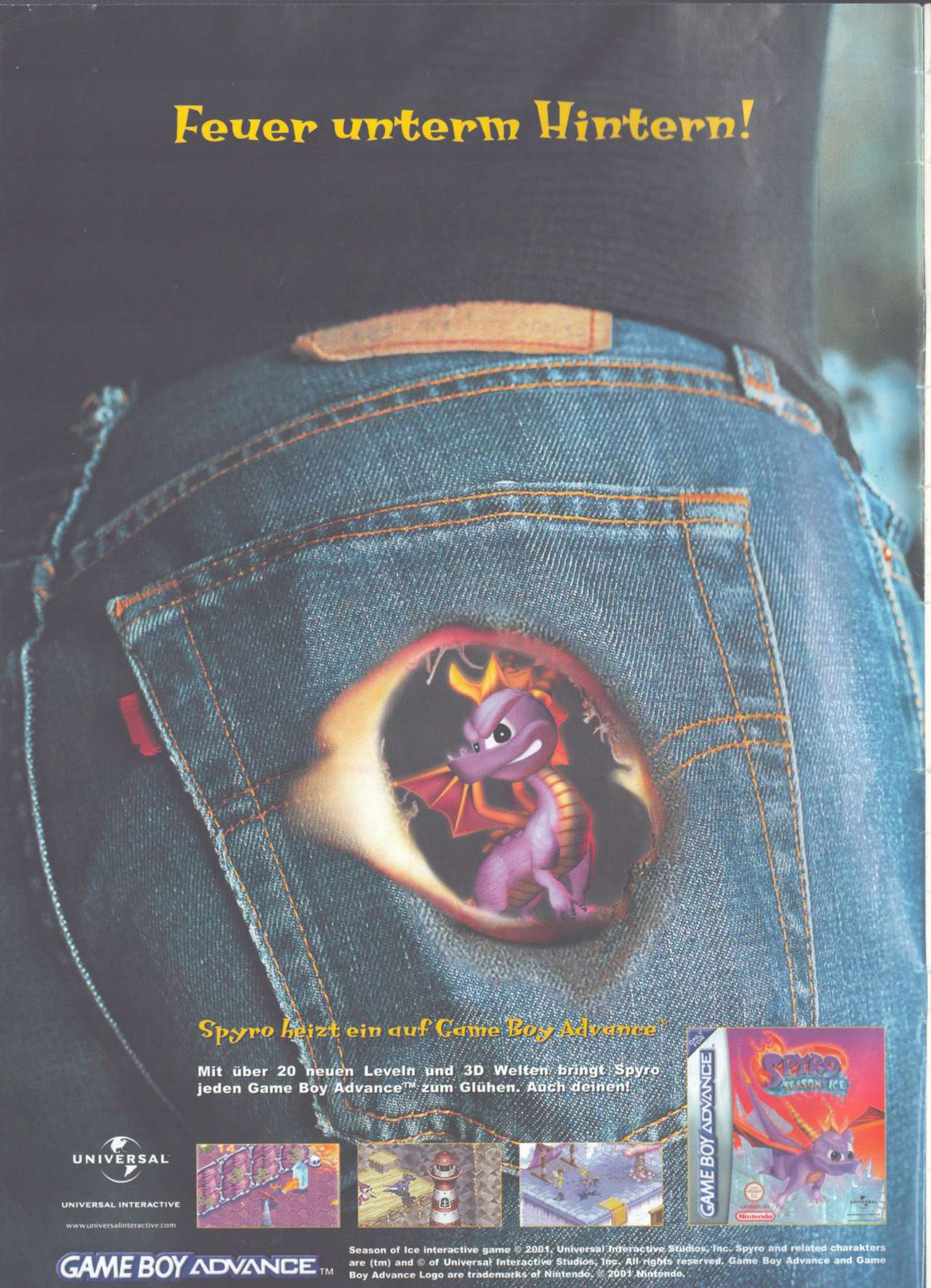
MEIN POKÉMON-TAGEBUCH
So schnappte ich alle Pokémon in Gold, Silber & Crystal

HARRY POTTER
Die Spiele, die Bücher, der Film und mehr

NEUE KONSOLEN IM VERGLEICH
PlayStation 2, GameCube & Co.

4 395756 904891 01

Feuer unterm Hintern!



Spyro heizt ein auf Game Boy Advance™

Mit über 20 neuen Leveln und 3D Welten bringt Spyro jeden Game Boy Advance™ zum Glühen. Auch deinen!

UNIVERSAL

UNIVERSAL INTERACTIVE

www.universalinteractive.com

GAME BOY ADVANCE™

Season of Ice interactive game © 2001. Universal Interactive Studios, Inc. Spyro and related charakters are (tm) and © of Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Game Boy Advance and Game Boy Advance Logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Harry Potter von A bis Z

Wer kennt ihn nicht, den kleinen Zauberer mit der blitzförmigen Narbe auf der Stirn? Spätestens seit dem Filmstart ist Harry Potter in aller Munde. Klar, dass der junge Magier auch unsere Leser Tag und Nacht beschäftigt! Deshalb gibt's für alle Harry-Potter-Fans Infos über die bisher erschienenen Bände, Aktuelles zum Film, News zu den Spielen auf PC und Konsole sowie Wissenswertes über die tollsten Harry-Potter-Fanartikel!

ab Seite 33

Die neuen Spiele-konsolen

Das Frühjahr beschenkt die deutschen Zocker diesmal gleich doppelt: Fast zeitgleich erscheinen die Xbox von Microsoft und Nintendos neuer GameCube. Aber auch Sonys PS2 und der günstige GBA stehen als reizvolle Konkurrenz mit im Regal. Was soll man sich nur anschaffen, bei der Auswahl? Wir nehmen für euch alle Konsolen-Konkurrenten und die für sie angekündigten Spiele unter die Lupe!

ab Seite 4

Digimon – Die coolsten Sachen!

Seit bekannt geworden ist, dass die dritte Digimon-Staffel Anfang des nächsten Jahres auf RTL II gesendet wird, können es die Fans kaum mehr erwarten. In unserer Reportage über die DigiRitter und ihre Freunde findet ihr nicht nur einen kurzen Ausblick auf die neuen Folgen der dritten Staffel, sondern erfahrt auch alles über die Produkte, die es zur ersten und zweiten Staffel gibt.

ab Seite 8

Die Welt von DBZ

Inzwischen kennt fast jeder „Dragon Ball Z". Fast eine Million Zuschauer ziehen sich täglich die Folgen von Son-Goku und seinen Freunden rein. Auch die Comics und Manga finden reißenden Absatz: So gehen fast jeden Monat 200.000 Comics über den Ladentisch! Klar, dass man an diesem Thema nicht vorbeikommt! Für diejenigen unter euch, die mehr über DB(Z) erfahren möchten, gibt's Infos, Fan-Artikel und News auf einer Doppelseite!

ab Seite 10

DAS JOHTO-POKÉMON-TAGEBUCH

Eintrag 01 12
Start ins Abenteuer

Eintrag 02 16
Geheimnisvolles Azalea

Eintrag 03 20
Dukatia hat viel zu bieten

Eintrag 04 24
Der Käfersammler-Contest

Eintrag 05 28
Mogelbaum und Go-Go-Girls

Eintrag 06 32
Von Teak City nach Westen

Eintrag 07 40
Auf zur Spitze des Leuchtturms

Eintrag 08 44
Anemonia – Oliviana – Teak City

Eintrag 09 48
Die große Item-Aufholjagd

Eintrag 10 51
Am See des Zorns

Eintrag 11 56
Das Team-Rocket-Geheimversteck

Eintrag 12 60
Kampf in Dukatias Radioturm

Eintrag 13 63
Neuen Abenteuern entgegen

DIGIMON

Digimon: Die coolsten Sachen! 8
Starke Produkte und spannende Infos

DRAGON BALL

Die Welt von Dragon Ball (Z) 10
Die packende Geschichte der Drachenkugeln

HARRY POTTER

Harry Potter: Die Bücher 33
Spannende Infos zu den vier Bänden

Harry Potter: Der Film 34
Das packende Leinwandabenteuer

Harry Potter: Die Spiele 35
Der Magier auf Konsole und PC

Harry Potter: Fan-Artikel 36
Die tollsten Produkte zum Zauberlehrling

PC- & VIDEOSPIELE

Die neuen Spielekonsolen 4
Alles über GBA, PS2, GCN und die Xbox!

RÄTSELSPASS

DBZ-Gewinnspiel 23
Super Preise: Schnappt euch den DBZ-Soundtrack!

Suchbild 23
Macht euch auf die Suche und findet die zehn Fehler!

Videokids-Comics 27/65/66
Witzige Geschichten von Simon & Co.

RUBRIKEN

Impressum 15

Inhalt 3

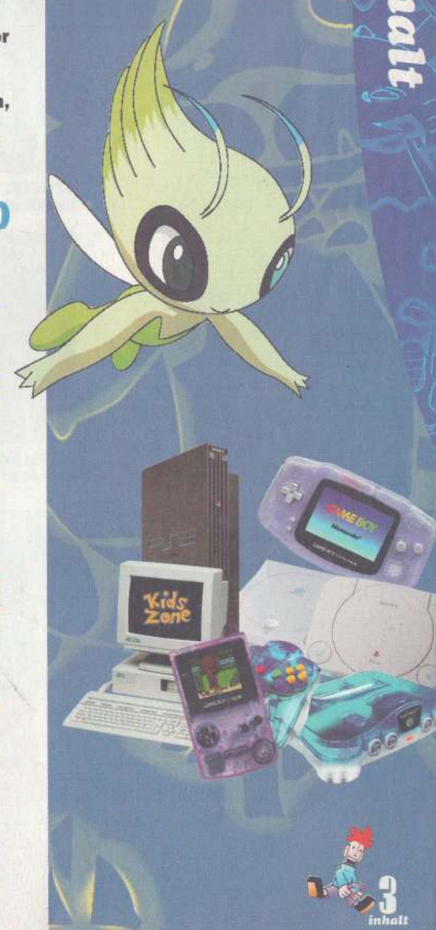
inhalt

KidsZone

Hallo liebe Leser,

vor euch liegt die erste Ausgabe eines Kids-Zone-Sonderhefts! Die Arbeit daran hat uns riesigen Spaß gemacht und wir hoffen, dass auch euch das Lesen so viel Freude macht wie uns das Schreiben: Auf vier Seiten stellen wir euch alle neuen Power-Spielekonsolen genau vor, über Digimon und Dragon Ball Z gibt's heißeste News und wichtigste historische Fan-Infos – und dass Harry Potter wirklich ein ganz besonderer Junge ist, beweist er bei uns gleich in einer extra-großen Reportage! Auch Pokémon-Fans kommen aber sicher nicht zu kurz: In unserem zusammengefassten Johto-Tagebuch erlebt ihr hautnah das volle Pokémon-Fieber!

Eure Kids-Zone-Crew



QUAL DER WAHL: DIE NEUEN KONSOLEN

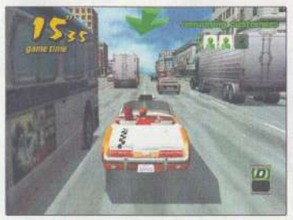
Das Frühjahr 2002 beschert uns nicht nur Nintendos N64-Nachfolger, den GameCube, sondern ungefähr zur selben Zeit auch noch die mit Spannung erwartete Xbox vom Software-Riesen Microsoft. Ob dessen Spielemaschine aber Nintendos Konkurrenz durch GameCube und Game Boy Advance oder Sonys bereits etablierter PlayStation 2 Paroli bieten kann? Wir haben für euch alle „Neuen" genauer unter die Lupe genommen ...

Während Sonys PlayStation 2 bereits mit über einem Jahr Abstand und einem breiten Spiele-Sortiment recht gelassen dem ersten Auftritt von GameCube und Xbox entgegenblicken kann, hängt bei den „Neuen" selbst der Anfangserfolg sicher entscheidend von der richtigen Mischung ihrer Start-Titel ab: Welche Spiele kann ich als Kunde sofort mit nach Hause nehmen und welche gibt es in Zukunft? Eine weitere wichtige Frage beim Kauf ist – natürlich – der Preis: Was kosten die Konsole und die Spiele? Brauche ich eine Extra-Memory-Card? Wie viel leichter wird mein Portemonnaie wirklich, womit muss ich rechnen? Und schließlich: Wie gut sind die einzelnen Konsolen überhaupt, werden sie den in sie gesetzten Erwartungen eigentlich gerecht? Bei dieser Frage kommt, nach PS2, GameCube (GCN) und Xbox, zuletzt auch noch der Game Boy Advance (GBA) ins Spiel: Er ist verhältnismäßig günstig, überzeugt mit erstaunlich guter Grafik und bietet tolle Spiele aller Genres, sogar 1:1-Versionen alter PSone-Titel wie *Rayman* oder *Super Mario*. Inwiefern kann der Game Boy Advance also eine Konkurrenz für die „Großen" sein? Das alles sind wichtige Fragen und bei einer Anschaffung unbedingt zu bedenken – denn kaum einer von uns wird sich wirklich alle brandaktuellen Spielemaschinen holen können!

GEISTER! Beim Gespenster-Ritt durch LUIGI'S MANSION glänzen die Grafik-Effekte des GCN.

X-WING In STAR WARS ROGUE SQADRON II: ROGUE LEADER geht's um viel mehr als Ballerei.

BOING! Der Haudrauf-Hit SUPER SMASH BROS. MELEE sahnte in Japan schon Höchstwertungen ab.



TAXI Im nicht ganz ernsten Fahrspaß CRAZY TAXI nehmt ihr auf Passanten eher weniger Rücksicht.

TEMPO! Begeisterung allerorten: Mit TONY HAWK'S PRO SKATER 3 wird selbst Opa zum Insider.

URSCHREI Die Dschungel-Kids unter euch kommen bei TARZAN UNTAMED voll auf ihre Kosten.

Der GameCube

INFO

Nintendo geht wieder einmal einen ganz eigenen, fast ungewöhnlichen Weg: Wesentlich kleiner als die Konkurrenz, eine Ecke bunter, deutlich kompakter – und dann auch noch ein Stück billiger als seine Gegner ist der GCN! Und was die Spiele betrifft: Da ist so viel von diesem typischen Nintendo-Flair zu spüren! Kein Fan von Mario & Co. kommt daran ohne interessierten Blick vorbei! Auch als „Zweitkauf" ist der vermutlich 450 Mark (220 Euro) teure GCN – allein schon wegen des zu erwartenden Zelda-Titels – darum auf Dauer fast unverzichtbar. Erscheinen wird er im März/April.

GAMECUBE Kompakt und leistungsfähig – Nintendos Würfel ist günstig und bietet tolle Spiele.

Die Konsolen

Sonys PlayStation-Nachfolger PlayStation 2 eroberte bereits vor über einem Jahr recht schnell eine wachsende Fan-Gemeinde – und das trotz eines ungewöhnlich hohen Einführungspreises von rund 869 Mark für die Grundausstattung: Bewährte Hardware-Qualität und deutlich verbessertes Grafik-Potenzial in edlem, schwarzem Gehäuse verband sich bei Sonys neuestem Kraftprotz auf bisher einmalige Weise mit dessen DVD-Filme-Tauglichkeit und seiner Abwärts-Kompatibilität zu den „alten" PSone-Spielen. Zwar erfüllt fraglos lange nicht jeder der inzwischen erhältlichen, rund 200 PS2-Titel grafisch oder inhaltlich die tatsächlichen Möglichkeiten der PS2 – und auch ihre grundsätzliche Online-Fähigkeit verkommt eher ungenutzt. Aber zumindest Sonys letzte Preissenkung für die PS2-Grundausstattung auf rund 599 Mark macht das Gerät auch im Feld der „Neuen" wieder ziemlich attraktiv.

Problematischer könnte der Start in finanziellem Sinn da schon eher für Microsofts Xbox werden, die zwar auf eine große Fangemeinde von gespannten, bisherigen „PC-only-Spielern" setzen kann, dafür aber mit einem Startpreis von rund 479 Euro (rund 937 Mark) für die Konsole ohne Spiel auch deutlich obere Grenzen definiert. Um DVD-Filme wie auf der PS2 abspielen zu können, benötigt man außerdem ein DVD-Playback-Kit für rund 100 Mark. Und obwohl die Liste der Verträge über zukünftige Top-Spiele für die XBox sich fast wie ein Who's who der Branche liest, war das amerikanische Titel-Line-up zum Verkaufsstart im November trotz 20 Namen qualitativ (im Vergleich zum Versprochenen) in immerhin einigen Fällen noch nicht richtig überzeugend: Ein großes Potenzial der Xbox liegt darum sicher im pünktlichen Erscheinen der rund 135 Mark teuren neuen Spitzen-Spiele – denn auch das etwas klobige Gerät an sich, das durchaus einen Videorekorder aus dem Fernsehschrank verdrängen könnte, überzeugt in Design und Handlichkeit nicht auf ganzer Linie.

ERSEHNT! In welcher Tonart wird Mudokon Abe bei MUNCH'S ODDYSEE wohl diesmal rülpsen?

EINSATZ Die Flug-Action AIRFORCE DELTA STORM verlangt euch präzise Steuerung und Timing ab.

STAR WARS Gradiosen Einzel- und Multiplayer-Spaß hält STAR WARS: OBI WAN für euch bereit.

HELD Im Action-Adventure NIGHTCASTER sind alle wichtigen Zutaten aus der Ritterzeit vorhanden.

Die Xbox

INFO

Etwas groß und klobig, aber dabei in durchaus markantem Dunkel-Anthrazit, zeigte sich die endgültige, satte 937 Mark (699 Euro) teure Xbox auf der E3 in Los Angeles (Frühjahr 2001) erstmals der gespannten Fachpresse. Grafisch und inhaltlich sind die bisher gezeigten Spiele unterschiedlicher Qualität, aber das kennen wir von der PS2: Nicht jeder Start-Titel war dort sofort ein Glanzlicht. Die Liste der verbindlichen Spiele-Vorankündigungen für die Xbox ist dafür schon jetzt gigantisch groß – allerdings sind viele dieser Titel auch für andere Plattformen, vorwiegend die PS2, angekündigt oder bereits erhältlich ... wer jedoch ausreichend Moneten auftreiben kann, sollte sich ruhig genauer informieren, denn zumindest als Start-Konsole kann die XBox ab 14. März mit Sicherheit einen guten, vielseitigen Einstieg für zukünftige Daddel-Fans bieten.

XBOX Schlicht, markant – und etwas klobig. Die Grafik von Microsofts Erstschlag kann allerdings punkten.

Der „Knirps" unter den Konkurrenten ist dagegen mit nicht einmal 15 cm Kantenlänge Nintendos GameCube: Der im Vergleich fast niedliche Daddel-Würfel mit praktischem Tragegriff kommt in peppigen Trend-Farben daher und soll voraussichtlich rund 200 bis 250 Euro (also deutlich weniger als 500 Mark) kosten. Auch seine Kompatibilität mit Nintendos Game Boy Advance (der sich als Controller für den GCN einsetzen lässt!) steigert die Attraktivität dieses belastbaren Kraftpakets, das zudem wirklich geniale Top-Spiele für die Zukunft verspricht: Noch im November kürte Japans führende Videospiele-Zeitschrift *Famitsu* den GCN-Titel *Super Smash Bros. Melee* mit einer Platin-Medaille und 37 von 40 möglichen Punkten! Eine außerordentliche Bewertung, spannend vor allem für Pokémon-Fans: Auch im zweiten Teil des fetzigen Prügel-Vergnügens ist Pikachu natürlich als Charakter mit dabei – und es geht wirklich rrrund!

EPISCH Viele Fans fiebern der deutschen Version des Japan-Renners FINAL FANTASY X entgegen.

Der Titel könnte zum Deutschland-Start des GCN übrigens bereits fertig sein ... Leider ist der GCN mit seiner Mini-CD-Technik dafür nicht abwärts zum N64 kompatibel (behaltet also unbedingt eure guten, alten Nintendo-Konsolen, wenn euch Link und die Pokémon lieb sind!), außerdem wird man keine DVD-Filme abspielen können. Auch die Startliste der USA-Spiele, wo es für den GCN im November losging, hatte noch wichtige Lücken. Aber die Zukunft sieht hier trotzdem schon ziemlich rosig aus.

Bliebe noch der inzwischen bereits weit verbreitete Game Boy Advance, der als praktisches, preiswertes Handheld (ca. 125 Euro/249 Mark) mit erfreulich großem, leider aber nicht optimal entspiegeltem Screen trotzdem eher konkurrenzlos auf weiter Flur steht und grafisch sowie im Spaßfaktor problemlos mit seinen Titeln und Fähigkeiten an die Qualität von frühen PSone-Spielen heranreicht: Als „Solo-Instrument" ist die führende Position des GBA derzeit damit unbestritten! Bliebe nur die Frage, wie er sich im Vergleich zu einem Original-GCN-Controller an der kommenden Groß-Konsole macht. Wer beides zur Verfügung hat, wenn es so weit ist, sollte am besten selbst testen, welche Steuerung er lieber trainieren will ...

Die Spiele

Ein paar wenige Spielenamen sind schon gefallen, etliche appetitanregende Bilder dazu findet ihr natürlich in dieser Reportage. Insgesamt kann man wohl sagen, dass jede der „neuen" Konsolen des Konkurrenten-Dreigestirns Sony, Nintendo und Microsoft mit zukünftigen Titeln echten Fans schlichtweg das Wasser im Munde zusammenlaufen lässt:

PRÜFUNG Harte Fahrtests erwarten den Fan in gewohnter Grafik-Brillanz bei GRAN TURISMO 3.

TOR! Nie haben Animationen und Steuerung so viel Spaß gemacht wie in PRO EVOLUTION SOCCER.

Dass „selbst" Sonys PS2 da natürlich immer noch und auch zukünftig Potenziale hat, zeigt sich beispielsweise deutlich an dem wunderbaren *Gran Turismo 3* oder Spielen wie *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* und *Final Fantasy X* (oder *XI*), welche von vielen Zockern mit regelrechtem Heißhunger erwartet werden. Zudem ist wirklich jedes Genre auf der Plattform vertreten – und gerade bei beliebten Sportarten (vor allem auch Fußball und Formel 1) hat sich hier seit der PSone optisch

SNAKE Der legendäre PSone-Schleicher kehrt in METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY zurück.

KLASSIKER Der opulente Prügelspaß TEKKEN TAG TOURNAMENT setzt immer noch Maßstäbe.

Die PlayStation 2

INFO

Sonys PS2 kann mittlerweile sicher schon als etablierte Spieleplattform bezeichnet werden. Die etwa 200 erhältlichen PS2-Titel lassen euch spielerisch fast keine Wünsche offen – trotzdem gibt es auch bei der PS2 immer noch etliche heiß ersehnte Spiele: Langeweile ist auf Sonys schwarzer Konsole noch keineswegs eingekehrt! Da sich zudem auch alte Games und selbst Neuerscheinungen für die PSone problemlos auf der PS2 spielen lassen, habt ihr bei den Spielen gleich die doppelte Auswahl. Auch Sonys letzte Preissenkung für die PS2 auf 599 Mark (299 Euro) steigert die Attraktivität des edel aussehenden Kraftpakets deutlich.

PS2 Gut bewährt und jetzt günstiger – auf Sonys „Frühschuss" warten immer noch geniale Spiele.

und in der inhaltlichen Tiefe enorm viel getan! Nintendos GCN wartete dafür gleich zum USA-Start im November mit insgesamt 13 hochkarätigen Titeln auf: darunter Fun-Sport-Hits wie *Tony Hawk's Pro Skater 3*, Top-Adventures wie *Luigi's Mansion* und spannende, kultige Renn-Titel wie *Wave Race: Blue Storm* oder *Simpsons Road Rage*. Absolut gelungen – und daher unbedingt erwähnenswert – ist auch die Lucas-Arts-Action-Produktion *Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader*!!! Was für ein toller US-Auftakt für Nintendos „Wunderzwerg"! Schaut selbst, was der GCN draufhat, wenn ihr erst euren X-Wing-Fighter durch die fallengespickten Kanäle des Todessterns jongliert! Viel versprechende Namen wie ein neuer Zelda-Titel oder weitere Mario-Spiele, aber auch etliche andere Adventures und massig Sport-Vergnügen stehen außerdem auf dem Release-Programm.

Wie macht sich aber die Xbox? Welche Titel sind bereits fertig? Eine absolut neue Konsole will natürlich auch von den Programmierern erst gelernt werden ... Nun, es sieht trotzdem gar nicht schlecht aus, auch von Microsoft wird zum Deutschland-Start – genau wie beim GCN – ein *Star Wars*-Titel versprochen: *Star Wars: Obi-Wan*. Dieses Action-Adventure (ihr steuert Obi-Wan in dritter Person) setzt euch großteils zurück vor die Zeit der Episode I, bietet aber auch genug Wiedererkennbares, um wirklich zu fesseln! Auch die Rückkehr von Oddworld-Mudokon Abe in neuen Abenteuern bei *Oddworld: Munch's Oddysee* ist sicher für viele Fans längst überfällig – und lässt sich ab demnächst erst einmal nur auf der Xbox erleben ...

Wer die Wahl hat, hat die Qual! Für jemanden, der noch gar keine Konsole besitzt, ist die richtige Entscheidung zu Ostern diesmal fürchterlich schwer! Und erwähnten wir eigentlich schon, dass in Japan derzeit wie verrückt an *Pokémon Advance* (vorläufiger Arbeitstitel) für den GBA programmiert wird? Mit einem Erscheinen des ersten Pokémon-Games für das Handheld in Nippon ist allerdings voraussichtlich nicht vor Winter 2002 zu rechnen, also nur Geduld! Ich sag's nochmal: Wer die Wahl hat ...

Oder kommt alles anders ...

Die neuen Konsolen inklusive des derzeitigen „Ausnahme"-Handhelds GBA bieten eine derartige Vielfalt an Spiele-Titeln, Zukunftsaussichten und grafischen Möglichkeiten (auch immer im Vergleich – soweit vorhanden – zum eigenen Vorgänger), dass der richtige Kauf zwangsläufig eine Entscheidung eures persönlichen Daddel-Geschmacks und letztlich eures Portemonnaies wird: Wer etwas mehr Taschengeld oder spendable Großeltern zur Verfügung hat, kann problemlos auch Microsofts Erstschlag Xbox in die engere Wahl ziehen. Wer nicht ganz so viel ausgeben will, tauscht endlich zu Ostern seine PlayStation gegen eine PS2 aus. Und zumindest wer inzwischen einen Game Boy Advance besitzt, hat fraglos riesengroßes Interesse an der kostengünstigsten Variante der neuen Großkonsolen: an einem nagelneuen GCN! Oder sollte man sich vielleicht doch gleich zwei von den Dingern anschaffen? Schaut genau, welche Spiele euch am besten gefallen und was zukünftig erscheint! Das nächste Weihnachtsfest oder euer Geburtstag kommen bestimmt ...

MATTHIAS GLASER

Der Game Boy Advance

INFO

Sogar ohne seine grundsätzliche Controller-Tauglichkeit für den GCN zu berücksichtigen, bleibt der rund 250 Mark (119 Euro) teure GBA unbestritten das beste (und einzige!) aktuelle Handheld, das es gibt! Zwar ist der praktische Infrarot-Link des GBC seltsamerweise verschwunden, doch dafür bieten neue Verknüpfungs-Möglichkeiten von bis zu vier GBA über Kabel oder auch der brandaktuelle Card-e Reader als revolutionäres, kommendes Zubehör mehr als genug Entschädigung! Obwohl natürlich immer noch massenweise spannende neue Spiele für den „alten" GBC erscheinen, liegt die Zukunft der Handhelds bestimmt in den größeren Möglichkeiten des GBA ...

GBA Nintendos Handheld zeigt täglich, was es draufhat – neue Top-Titel gibt's hier am laufenden Band.

ATLANTIS Passend zum Disney-Kinostreifen gibt es kurz vor Weihnachten bereits ein tolles Spiel.

CREATURES Kleine, kluge Monster erzieht der Haustierfreund von Welt stilecht auf dem GBA.

SEASONS OF ICE Wenn Spyro im neuesten Abenteuer Feen auftaut, wird's richtig turbulent!

WARIO Im vierten Teil seiner Abenteuer sorgt Marios böser Bruder als ewiger Gejagter für Fun.

TOP! Rayman erlebte schon zum GBA-Start seine PSone-getreue Wiedergeburt auf dem Handheld.

DAVIS Wie sein großes Vorbild trägt auch Tais Nachfolger eine Brille.

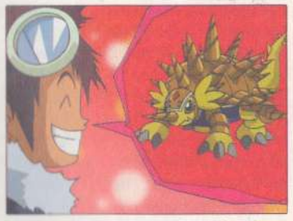
DIGIMON – DIE COOLSTEN SACHEN

Im Frühjahr des kommenden Jahres wird die dritte Staffel mit den Digimon-Rittern über die Bildschirme flimmern. Wir erinnern euch an die Anfänge und bieten euch eine Auswahl der abgefahrensten Digimon-Fanartikel!

Wie war das noch einmal mit den Digimon? Nun, die Geschichte der Digimon begann mit einer speziellen Tamagotchi-Version: 1997 brachte der Spielwarenhersteller Bandai ein Tamagotchi namens Digimon auf den Markt. Bei diesem kleinen LCD-Spiel muss man verschiedene Digimon aufziehen, trainieren und ausbilden. Sind die Trainer nach einer Weile der Meinung, dass ihre Schützlinge stark genug sind, können sie zwei der Mini-Computer verbinden und die Monster gegeneinander antreten lassen. Die Spielgeräte waren in Fernost so erfolgreich, dass vier weitere Varianten des Spiels entwickelt wurden und *Digimon* noch im selben Jahr in Amerika auf den Markt kam. Doch das Interesse in den USA ließ relativ schnell nach. Ganz anders in Japan: Dort erschien ein neuer Mini-Computer namens Digimon Pendulum, bei dem man sein Digimon weiterentwickeln konnte, indem man das Spielzeug hin und her schüttelte. Insgesamt wurden in Japan nach und nach acht verschiedene Modelle des Pendulum eingeführt. Einen zweiten, erfolgreicheren Versuch in Amerika starteten die Digimon im August 1999 mit der TV-Serie, die auch hier zu Lande voll einschlug.

Der Durchbruch

Gleich sieben Kids spielen die Hauptrolle in der ersten TV-Anime-Serie. Inzwischen läuft in Deutschland die zweite Staffel mit den DigiRittern. Und bereits Anfang des kommenden Jahres wird *Digimon Tamers* unter dem Titel *Digimon – Die dritte Staffel* auf RTL II ausgestrahlt.



NACHFOLGER Die erste Folge der zweiten Staffel wurde im März 2001 ausgestrahlt.

Heißer Stoff für coole Fans

Zwar hat Pokémon in Sachen Film, Videospiele und Fan-Artikel noch immer die Nase vorn, aber Digimon holt auf. Nachdem der erste Kinofilm *Digimon – Der Film* erfolgreich in den deutschen Kinos angelaufen ist, geht das Monstertraining munter weiter. Inzwischen gibt es seit einiger Zeit das Videospiel *Digimon World* im deutschen Handel, das sich vor allem mit dem Trainieren und der Erziehung der Digimon beschäftigt. Seit dem Durchbruch gibt es auch zahlreiche Digimon-Artikel: Von Aufklebern über Poster und Tassen bis zum Radzubehör – es gibt fast alles von und mit den Digimon. Wir haben uns einmal in den Warenhäusern umgesehen, um euch einige der coolsten Produkte auf dieser Seite vorzustellen. Viel Spaß!

ESTHER HÖLDERLE

DER START Mit diesem Digimon-Tamagotchi fing die Geschichte der Digimon an.

NEUE STARS Im Frühjahr 2002 sollen die ersten Folgen der dritten Staffel auf RTL II anlaufen.

TAI Er war der Held der ersten Digimon-TV-Staffel, die den Kult um die DigiRitter ins Rollen brachte.

Was bringt die Zukunft?

In Amerika und Japan ist die dritte Staffel bereits gestartet: Digimon Tamers. 50 Folgen umfasst die neue Digi-Reihe. Im Frühjahr kommen Ruki, Lee und Takato nun auch nach Deutschland. Allerdings wurden einige Veränderungen im Vergleich zum japanischen Original vorgenommen.

So werden die neuen Folgen nicht unter dem Titel Digimon Tamers ausgestrahlt, sondern laufen als Digimon – Die dritte Staffel im deutschen Fernsehen an. Auch Ruki, Lee und Takato werden wahrscheinlich andere Namen erhalten. Jedes der Kids hat, wie bereits in den vorausgegangenen Staffeln, einen digitalen Begleiter. So ist Guilmon Takato Matsudas bester Freund, während Terriermon Lee Jianliang Gesellschaft leistet. Ruki Makinos Digimon ist Renamon. In der dritten Staffel spielen fünf neue Digimon eine große Rolle. Die Geschichte beginnt mit Takato. Er ist der Hauptcharakter der neuen Folgen. Durch einen Zufall erschafft Takato ein neues Digimon: Guilmon. Als eine geheime Organisation auf Takato, Lee und Ruki aufmerksam wird, geraten die drei und ihre Digimon in große Gefahr. Ob sie diese überstehen, wollen wir euch zwar noch nicht verraten, aber in einer der kommenden Kids-Zone-Ausgaben erwartet euch ein großes Special zur neuen Serie!

HELDEN Takato und sein Digimon Guilmon spielen in der dritten Staffel eine tragende Rolle.

FREUNDE Lee und Terriermon freunden sich schnell mit Takato an und stehen ihm zur Seite.

Ein Blick in Deutschlands Läden

Wie ein Fußball-Fan sammelt auch ein Digimon-Freak Fanartikel seiner Lieblingsserie. Passend zur Geschichte der DigiRitter gibt es cooles Zubehör. Wir haben für euch einige tolle Sachen ausgesucht, die ihr dem Weihnachtswunschzettel hinzufügen könnt!

Doppelter Spielspaß

SPIELZEUG **Lüftet das Geheimnis von Hawkmon und Co.!**

Bei dieser Figur handelt es sich nicht um ein gewöhnliches Spielzeug: Im Inneren dieser coolen Playsets verbirgt sich ein spannendes Geheimnis. Öffnet ihr die beweglichen Plastikfiguren, offenbart sich eine detailgetreu nachgestaltete Digimon-Welt, die mit viel Zubehör ausgestattet ist. Veemon, Hawkmon und Armadillomon hüten neben winzigen Digimonstern auch einen DigiRitter aus der zweiten Staffel.

GEHEIMWELT Im Inneren der drei Figuren erwartet euch eine Überraschung!

kategorie:	Spielzeug
hersteller:	Bandai
internet:	www.bandai.de
preis:	DM 44,95
termin:	Erhältlich

Statt Bellen ein Piepston

VIDEOSPIEL **Stark: Das D-3-Digivice**

Dieses Haustier ist pflegeleicht und versteckt sich in dem kleinen Gerät. D-3 heißt das neue Digivice der Firma Bandai. Mithilfe dieser Mini-Maschine können gute Digimon in stärkere Monster digitieren und so die bösen Digimon bekämpfen. Außerdem kann euer Digimon in der DigiWelt nach den Digi-Eiern suchen, die es dem Monster ermöglichen, in eine Rüstung zu digitieren. Und so funktioniert's: Befestigt das Digivice an eurem Gürtel oder schließt es an ein anderes D-3-Gerät an. Im Laufe des Spiels wird es dem Digimon möglich sein, zu digitieren. Achtet aber stets auf euer neues Haustier, sonst gibt es Lebenspunkte ab und ihr verliert!

HAUSTIER Behaltet das Digimon stets gut im Auge!

kategorie:	Videospiel
hersteller:	Bandai
internet:	www.bandai.de
preis:	DM 59,95
termin:	Erhältlich

Guck mal, wer da spricht!

ELEKTRONISCHES SPIELZEUG **Spielspaß mit sprechenden Digimonfiguren**

Seid ihr ständig auf der Suche nach neuen Digimon-Fanartikeln? Dann haben wir einen tollen Tipp für euch: die coolen Aktionsfiguren zur zweiten Staffel der TV-Erfolgsserie. Die Plaudertaschen heißen Gatomon, Veemon und Hawkmon. Jede dieser beweglichen Figuren spricht zwei Sätze aus den neuen Folgen. Und so bringt ihr die Digimon zum Reden: Einfach den linken Arm der Figur herunterdrücken und schon schwatzen Veemon & Co. frech drauflos!

WITZIG Mit diesen sprechenden Digimonfiguren macht das Spielen richtig Spaß!

kategorie:	Elektronisches Spielzeug
hersteller:	Bandai
internet:	www.bandai.de
preis:	Je DM 29,95
termin:	Erhältlich

Digimon World

VIDEOSPIEL **Battles auf der PSone**

Wer eine PlayStation hat und ein Digimon-Fan ist, sollte sich das einzige Spiel zur TV-Serie nicht entgehen lassen. In *Digimon World* reist ihr nach File City, um dort den guten Digimon zu helfen. Für diese große Aufgabe steht euch ein Digimon als ständiger Begleiter zur Seite, um das ihr euch gut kümmern solltet. Neben dem Training eures Monsters müsst ihr auch dessen Bedürfnisse befriedigen und es dementsprechend auf die Kämpfe vorbereiten. Das Gameplay umfasst die Erforschung der Spielwelt, die Unterhaltung mit ihren Bewohnern sowie die Bekämpfung der bösen Digimon. Wer sich zum Retter von File Island berufen fühlt, hat bei diesem Abenteuerspiel einiges zu tun! Übrigens: Zum Spiel gibt es auch das offizielle Lösungsbuch, das viele hilfreiche Tipps bereithält.

PFLEGEBEDÜRFTIG Das Tamagotchi-Prinzip findet sich auch im Videospiel wieder.

kategorie:	Videospiel
hersteller:	Infogrames
internet:	www.infogrames.de
preis:	Ca. DM 90,-
termin:	Erhältlich

Satter Soundtrack

MUSIK **Hits aus dem Film**

Der Soundtrack zum ersten Kinofilm aus der digitalen Monsterwelt ist eine bunte Mischung aus energiegeladenen und eingängigen Titeln. Euch erwartet unter anderem ein Remake des Kim-Wilde-Hits „Kids in America" von Len und der Megasound von Fatboy Slim „Rockafella Skank". Mit auf der Scheibe sind coole Songs wie der Alternativ-Track „All Star" von der Band Smash Mouth und Punk-Einlagen von Jason Radford und Summercamp. Alles in allem handelt es sich hier um eine gelungene Auswahl.

SUPER Die Scheibe enthält coole und fröhliche Songs.

kategorie:	Musik
hersteller:	WEA Records
internet:	www.wea.de
preis:	Ca. DM 33,-
termin:	Erhältlich

Digimon-Soundtrack zur zweiten Staffel

MUSIK **Ein starkes Album**

Habt ihr euch den Sound zur ersten Staffel zugelegt und seid begeistert? Dann wird euch auch das neue Album vom Hocker hauen! Mal wieder ist es den Produzenten gelungen, coole Musik mit tollen Texten zu verbinden. Vor allem die Titel „Tausend Tage" und „Sag mir deinen Namen" sind spritzige Popnummern. Neben weiteren starken Songs wie „Ich werde da sein" oder „Geh deinen Weg" gibt's auf der Scheibe noch einen Digi-Mix und als Bonus-CD-ROM-Track neue Bildschirmschoner.

EXTRA Als Bonus gibt's eine Sammelkarte.

kategorie:	Musik
hersteller:	BMG
internet:	www.backpage.de
preis:	Ca. DM 33,-
termin:	Erhältlich

Leinwandspektakel fürs Heimkino

VIDEO/DVD **Spannende Abenteuer**

Nun könnt ihr euch das Abenteuer aus der digitalen Welt ins Wohnzimmer holen. Freut euch auf die Begegnung zwischen Tai und den Digimon! Auch auf dem Fernseher kommen Veemons Heldentaten fast so gut rüber wie auf der Kinoleinwand. Aber mehr verraten wir nicht, denn vielleicht hat der eine oder andere den Film noch nicht gesehen! Jeder Kassette liegt auch eine Sammelkarte bei. Als Bonus enthält die DVD das Musik-Video „Kids in America" von Len. Generell ist die Musikauswahl auf DVD und VHS klasse: Mit Songs von Smash Mouth bis Fatboy Slim ist dieser Streifen knallig unterlegt.

GENIAL Den ersten Kinofilm über die DigiRitter gibt's auf DVD und VHS.

kategorie:	DVD/VHS
hersteller:	20th Century Fox Home Entertainment
internet:	www.foxhome.de
geeignet:	Ab 6 Jahren
preis:	Ca. DM 45,- (DVD), ca. DM 30,- (VHS)
termin:	Erhältlich

DIE WELT VON DRAGON BALL (Z)

BEKANNTER In *DB GT* spielt Prinz Pilaw eine Hauptrolle: Er möchte die Weltherrschaft erlangen.

Im Sommer vor zwei Jahren startete mit *Dragon Ball* eine der beliebtesten Anime-Serien im deutschen Fernsehen. Mit über 200 Millionen verkauften Büchern ist *Dragon Ball* das erfolgreichste Manga der Welt. Wenn das nicht Grund genug ist, die Geschichte von *Dragon Ball* einmal genauer zu beleuchten!

Dragon Ball ist inzwischen nicht nur den Manga-Fans ein Begriff. Spätestens seit dem Erfolg der RTL-II-Fernsehserie kennt fast jedes Kind die Story der magischen Drachenkugeln, der eine alte chinesische Volkgeschichte über einen Affenjungen, einen dreiäugigen Gott und einen Wüstenbanditen zugrunde liegt. *Dragon Ball* ist der erste Teil der dreiteiligen Erfolgsserie von Akira Toriyama, die aus sage und schreibe 153 Episoden besteht. Die Erzählung handelt vom kleinen Son-Goku, der allein im Wald lebt, bis er eines Tages auf das Mädchen Bulma trifft, das ihm die Geschichte der „Dragon Balls" erzählt. Sie selbst ist auf der Suche nach den Drachenkugeln, den „Dragon Balls", mit denen man den mächtigen Drachen Shenlong herbeirufen kann. Der wiederum erfüllt dem Besitzer der magischen Kugeln einen Wunsch. Zwei Drachenkugeln hat Bulma bereits gefunden. Nun möchte sie in den Besitz der restlichen „Dragon Balls" gelangen. Son-Goku beschließt, seine neue Freundin zu begleiten. Denn auch ihm gehört eine Drachenkugel, die ihm einst sein Großvater hinterlassen hatte. Gemeinsam machen sich Son-Goku und Bulma auf eine Reise voller Überraschungen und Abenteuer.

Eine unendliche Geschichte

Die Zeit vergeht wie im Flug und Son-Goku ist inzwischen erwachsen geworden. Deshalb heißen seine Abenteuer jetzt auch nicht mehr „Dragon Ball", sondern „Dragon Ball Z". Mittlerweile hat Son-Goku ChiChi, die Tochter des Rinderteufels, geheiratet und bekommt mit ihr zwei Söhne. *Dragon Ball Z* ist die Geschichte von Son-Goku, dem mächtigsten Krieger auf der Erde. Auch sein Sohn Son-Gohan und der Dämon Boo spielen in *DBZ* eine bedeutende Rolle. *DBZ* gliedert sich in drei Geschichten. Die erste Geschichte erzählt vom Kampf der Gruppe Z gegen Freezer auf dem Planeten Namek, die zweite Sage handelt von dem Cyborg Cell, der die Bewohner der Erde zu einem Turnier auffordert, bei dem es um das Fortbestehen der Erde geht, und in der dritten Erzählung vereinen sich die Mitglieder der Gruppe Z gegen den bösen Dämonen Boo, der versucht, die Menschheit zu zerstören, indem er alle in Schokobonbons verwandelt. Mithilfe der Menschen gelingt es Mr. Satan und Son-Goku jedoch, Boo zu besiegen.

SUPERHELD Die Geschichte des mutigen Kämpfers Son-Goku und seinen Freunden ist inzwischen ein weltweiter Knüller!

Auf Z folgt GT

Viele *DBZ*-Fans möchten unbedingt wissen, wie es nach *DBZ* weitergeht. Leider sind weder die Manga noch die Serien von *Dragon Ball GT*, dem Nachfolger der zweiten Staffel, in Deutschland erschienen. Zwischen der *DBZ*-Geschichte und den *DB GT*-Folgen liegen zehn Jahre. In *Dragon Ball GT* spielen die Kinder von Vegeta und Bulma, Trunks und Pan, eine bedeutende Rolle. Auch Prinz Pilaw, der vielen sicherlich noch aus *Dragon Ball* ein Begriff ist, taucht in *DB GT* wieder auf. Seit 40 Jahren sucht der Bösewicht nach den magischen Drachenkugeln. Diesmal gelingt es Pilaw, die „Dragon Balls" zu finden. Allerdings handelt es sich bei diesen Kugeln nicht um die gewöhnlichen Drachenkugeln, sondern um die so genannten „Black Star"-Dragon-Balls, die sich selbstständig machen und dadurch kleine Katastrophen auslösen können. Dieses Missgeschick passiert Pilaw: Statt der Weltherrschaft wünscht er sich Son-Goku als Kind zurück. Natürlich ist Son-Goku über diese Entwicklung nicht glücklich und versucht, sein tatsächliches Alter wiederzuerlangen. Nebenbei muss Son-Goku einmal mehr die Welt vor ihrer Zerstörung retten. Aber wer zweifelt nach den bravourös gemeisterten Aufgaben an Son-Gokus Fähigkeiten?

ESTHER HÖLDERLE

EINER WIRD GEWINNEN! Der Dämon Boo stellt sich in Dragon Ball Z einem Duell mit Son-Goku.

Der Erfinder

Der Schöpfer der *Dragon Ball*-Figuren ist der Japaner Akira Toriyama. Dem Erfinder von Son-Goku gelang mit *Dr. Slump* sein erstes größeres Erfolgsprojekt. Die Geschichte handelt von einem jungen Wissenschaftler, der sich einen weiblichen Roboter als Freundin baut. *Dr. Slump* wurde ab 1981 auch als TV-Zeichentrickserie in 243 Folgen umgesetzt und führte über lange Zeit die Einschaltquoten-Hitlisten in Japan an. Parallel zu *Dr. Slump* zeichnete Toriyama auch verschiedene Kurzgeschichten. Mit *Dragon Ball* wurde Akira Toriyama auf der ganzen Welt bekannt. Die an die alte chinesische Legende vom Affenkönig angelehnte Geschichte um den kleinen Son-Goku, der sich auf die Suche nach sieben Drachenkugeln begibt, wurde wegen ihres Erfolges immer stärker ausgebaut. 42 Bücher, die TV-Anime-Serie sowie etliche Videofilme und vieles mehr sind auf dem deutschen Markt bisher zu diesem Knüller erschienen. An den Serien *Dragon Ball Z* und *Dragon Ball GT* war Toriyama jedoch nur in leitender Funktion beteiligt, da er sich neben der Entwicklung neuer Comic-Projekte seit Anfang der 90er-Jahre verstärkt der Entwicklung von Designs für Computerspiele zuwendete. Hier beeinflusste er vor allem die Adventure-Serien *Dragon Quest* und *Tobal*. Auch er selbst taucht in seinen Geschichten ab und an auf: So kann man Akira zum Beispiel als Roboter in *Dr. Slump* und *Dragon Ball* entdecken!

INFO

Das Manga:

Das Wort „Manga" setzt sich aus „Man" (= komisch, witzig) und „Ga" (= gezeichnetes und gedrucktes Bild) zusammen. Die Mehrzahl von Manga lautet übrigens genauso wie die Einzahl des Begriffs: Manga! Während in Japan das Wort „Manga" für sämtliche Arten von Comics steht, unterscheidet man hier im Westen deutlich zwischen (den gewöhnlich von rechts nach links zu lesenden) Manga und Comics westlicher Produktion (die von links nach rechts gelesen werden). Die Einteilung „Manga" wird hier dabei ausschließlich für Comics asiatischer Herkunft verwendet. Bereits im 12. Jahrhundert tauchten in Japan Schriftrollen auf, die wie ein Manga gelesen wurden: Der Betrachter rollte einfach die Schriftrollen auf und spulte so die Bildergeschichten ab. Richtig bekannt wurden die Manga im 18. und 19. Jahrhundert: Allerdings wurden die Zeichnungen noch per Holzschnitt vervielfältigt. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts kamen dann die ersten Zeitschriften auf. Der weitere technische Fortschritt verhalf den Manga in den 20er- und 30er-Jahren des letzten Jahrhunderts zum Durchbruch. Der bedeutendste Unterschied zum Comic ist jedoch das „Rückwärtslesen" und die einfachen, meist in Schwarzweiß gehaltenen Zeichnungen.

INSIDER Aufgepasst: Manga werden wie die japanischen Originale von hinten nach vorne gelesen.

Der Internet-Auftritt

Ohne Internet läuft heute fast nichts mehr, das gilt auch für die Manga-Helden. Inzwischen gibt es unzählige Websites, die sich mit den Helden aus *DB*, *DBZ* und *DB GT* beschäftigen. Wir haben aus diesem riesigen Angebot einige ausgesucht.

WWW.CARLSEN.DE Carlsen Comic ist der Herausgeber der *DB*-Comic-Serie und des *DBZ*-Magazins. Auf deren Online-Seite findet ihr auch Infos über die Fortsetzung des Manga. Allerdings müsst ihr euch, was *DB GT* angeht, noch gedulden.

WWW.DRAGONBALL.DE Falls ihr in Sachen *Dragon Ball* noch keinen Durchblick habt, ist diese Seite ein absolutes Muss! Hier findet ihr Inhaltsangaben zu den Comic-Serien, Infos zu den Hauptcharakteren und Links zu weiteren *DB*-Seiten.

WWW.POJO.COM Alle unter euch, die Englisch können, sollten diese Internetseite anklicken. Hier gibt es kleine Filmausschnitte über Son-Goku und coole Musikvideos zur Serie, Infos über die Kampftechniken und Biografien der Darsteller.

DER PLAN Ursprünglich war Son-Goku auf die Erde geschickt worden, um die Menschen zu töten.

MACHTKAMPF Vegeta möchte mithilfe der Drachenkugeln die Unsterblichkeit erlangen.

CLIQUE Neben Son-Goku spielen Bulma, Yamchu, Oolong, Pool und Muten Roshi in *DB* eine Rolle.

Ein Blick in Deutschlands Läden

Wenig Glück hatten die DB-Anhänger, wenn es darum ging, sich mit Fanartikeln einzudecken. Doch seit die 2. Staffel im August 2001 anlief, ist das Angebot zur Serie gewachsen. Einige Knüller zu DB und DBZ stellen wir euch vor:

Spannende Abenteuer

VIDEO Packender Filmspaß

Wer von euch die Fernsehserie verpasst hat, kann sich über die zwölf Folgen der *Dragon Ball*-Staffel auf Video freuen. Jeweils mehrere TV-Folgen wurden zu einer Geschichte zusammengefasst.

FILM AB! Holt euch Son-Gokus Abenteuer ins heimische Wohnzimmer.

kategorie: .....Video
hersteller: .....Polygram GmbH
preis: .....Ca. DM 14,-
termin: .....Erhältlich

Dragon-Ball-Kunst

BUCH Das Artbook zur Serie

Das toll gestaltete Buch ist nicht nur randvoll gepackt mit Bildern von Son-Goku und seinen Freunden, sondern beinhaltet auch ein interessantes Interview mit dem Zeichner und Erfinder Akira Toriyama.

ÜBERSICHTLICH Die Zeichnungen in dem Artbook sind chronologisch geordnet.

kategorie: .....Buch
hersteller: .....Carlsen Comic
preis: .....Ca. DM 50,-
termin: .....Erhältlich

Super Scheibe mit fetten Beats

MUSIK Der Soundtrack zur zweiten Staffel

Seit Mitte November ist der heiße Soundtrack zu den *Dragon Ball Z*-Folgen im deutschen Handel erhältlich. Freut euch auf coole Songs wie „Blauer Planet", „Bist du bereit?" und „Cha-la Head Cha-la". Für *DBZ*-Fans ist diese Scheibe ein Muss!

HITVERDÄCHTIG Die coolen Songs aus der zweiten Staffel gefallen nicht nur DBZ-Fans!

kategorie: .....Musik
hersteller: .....BMG
preis: .....Ca. DM 33,-
termin: .....Erhältlich

Das Johto-Pokémon-Tagebuch

tipps und tricks

Achtung

INFO

In unserem Johto-Tagebuch begleitet ihr unseren Helden Daniel auf seiner Reise durch die große Pokémon-Welt der Editionen *Gold*, *Silber* und *Crystal*. Doch aufgepasst: Die beschriebenen Städte und Routen sind zwar in allen drei Spielen gleich. Aber bestimmte Pokémon-Fundorte in *Silber* und *Crystal* weichen vielleicht manchmal von unserem Tagebuch ab, da sich dieses überwiegend an der Goldenen Edition orientiert. Massig Spielhilfen und gute Unterhaltung für jeden sind aber natürlich trotzdem garantiert.

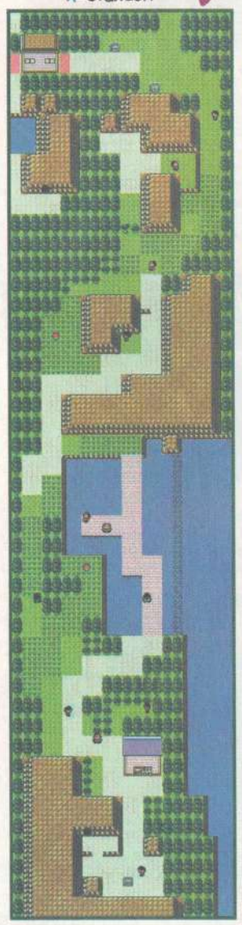
Eintrag 01: Start ins Abenteuer

Liebes Tagebuch,

Nach einer allerersten Schnupper-Etappe durch Johto, über die nicht viel zu berichten ist, liegt Viola City jetzt hinter mir und nicht nur mein Lorblatt freut sich auf Abenteuer. Mein Team ist bei bester Gesundheit, strotzt regelrecht vor Kraft und ist gespannt auf packende Duelle. Na, die kommen bestimmt bald und sicher nicht zu knapp! Aber wir sind vorbereitet und voller Tatendrang: Klar, dass auch ich optimistischer in die Zukunft blicke, wenn die Stimmung in meinem Team so ausgesprochen gut ist! Noch ein letzter Blick zurück nach Viola City, das langsam zwischen den Bäumen hinter uns verschwindet – und schon stromern wir auf Route 32 neuen, spannenden Abenteuern entgegen …

FELINO Das putzige Wasser-Pokémon trafen wir auf Route 32 und stellten uns ihm.

X=Standort

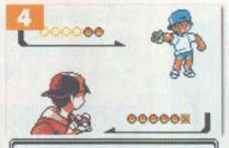


DANKESCHÖN Für meinen Sieg über Falk bekam ich nun ein tolles Item.

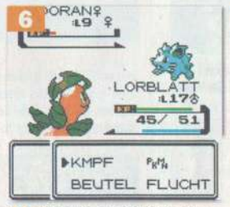
AHA! Wenn ich die Route 32 verfolgte, würde ich sicher bald Azalea City erreichen.

Kämpfe auf der Route 32

Nach wenigen Metern entdeckte ich ein Richtungsschild, das ich mir besser etwas genauer anschaute: Wer wandert schon gerne durch fremde Gegenden und weiß dabei nicht, wohin ihn sein Weg führt? Aha: Nach Azalea City ging also die Reise, wenn ich der Route 32 weiter folgte **1**. Ein anderes Schild in der Nähe wies die Richtung zu den so genannten Alph-Ruinen. Was sich wohl hinter diesem Namen verbarg? Egal! Erst einmal wollte ich in Richtung Azalea den weiteren Weg erkunden, die Alph-Ruinen hob ich mir für später auf. Ein Stückchen weiter auf Route 32 hielt mich kurz darauf ein Trainer an, der aber – wie merkwürdig – keine Kampfabsichten hatte. Stattdessen verwickelte er mich' s in ein sehr freundliches Gespräch. Er war richtig fassungslos, dass ich den Vogel-Pokémon-Fan Falk in seiner Arena von Viola City so souverän bezwungen hatte, und schien sich ehrlich mit mir zu freuen: Ehe ich mich versah, drückte er mir aus heiterem Himmel das Item Wundersaat in die Hand und erklärte, dass damit meine Pflanzen-Pokémon stärkere Attacken bekämen **2**. Du hättest Lorblatts Miene sehen sollen, liebes Tagebuch: ein einziges, glückliches Grinsen!



TEENIE Niels und seine zwei Pokémon waren für meine Freunde leichte Beute.



HAH! Im Kampf mit Anette machte sich die Erfahrung meiner Pokémon bezahlt.

SICHTUNG Wurde ich unterwegs von Trainern erspäht, war ein Duell unvermeidbar.

PLATSCH! Das feuchte Felino trat natürlich für einen der Angler zum Duell an.

MÄÄH! Plötzlich griff uns ein wildes, Funken sprühendes Elektro-Schaf Voltilamm an.

ENDLICH Hoppspross wurde dank Gift immer schwächer und ließ sich zuletzt fangen.

DANACH Klar wollte Anette nach meinem Sieg sofort Handy-Nummern tauschen.

Elektro-Schafe und andere Überraschungen

Wir verabschiedeten uns höflich von dem Trainer und hatten kaum zwei Schritte zurückgelegt, da knisterte plötzlich die Luft und wilde Funken sprühten direkt vor unseren Nasen in alle Richtungen: Im Gras erschien, nur wenige Schritte entfernt, aus heiterem Himmel ein wildes Voltilamm **3**, das uns sofort angriff. Doch der erste Schrecken währte nicht lange. In wenigen Kampfrunden sorgte Lorblatt routiniert dafür, dass Voltilamm bald schon zu meinem Team gehörte! Schließlich konnten wir unversehrt die Reise fortsetzen, bis wir nur kurze Zeit später schon wieder an einen Trainer gerieten, der uns aufhielt **4**. Niels war der Name dieses Teenagers, doch wie sich bald zeigte, war er noch zu jung, um wirklich Kampferfahrung zu besitzen. Absolut kein Problem für mein Team – genauso wie das wilde Hoppspross, das uns bald darauf im hohen Gras begegnete **5**: Im Handumdrehen war ein neuer Pokéball gefüllt und ich natürlich hochzufrieden: Hoppspross war ausgesprochen selten, mein Pokédex gewann langsam, aber stetig an Inhalt. Hoffentlich würde mir nicht bald der Vorrat an Pokébällen knapp, wenn das so weiterginge! Grübelnd setzte ich meinen Weg fort, doch lange Zeit zum Nachdenken blieb mir schon wieder nicht: Hinter einem Felsvorsprung stand eine Picknickerin, stellte sich als Anette vor und forderte mich – wozu wohl?! – zum Duell **6**. Haha! Ihr Pech! In Sekundenschnelle war Anettes einziges Pokémon, ein Level-9-Nidoran (m), keine Bedrohung mehr und ich bekam für meinen Triumph auch noch ihre Telefonnummer getauscht **7**. Gar nicht schlecht. Doch schon folgten die nächsten Trainer **8** und die nächsten **9**. An Kämpfen war dieser Landstrich wahrlich reich gesegnet! Und wann kam ich jetzt endlich in Azalea an? Meine Pokémon waren zwar noch relativ unversehrt, aber auch ein Besuch in einem Poké-Center konnte mit der Zeit sicher nicht schaden.

IGITT! Kurz vor dem Poké-Center bot ein Händler-Kauz seltsame „Delikatessen" an.

PETRI HEIL! Im Poké-Center schenkte mir ein Fischer meine erste Angel.

WIESOR An dem wilden Baldorfish biss sich mein Wiesor leider die Zähne aus.

ENTDECKT Fast hätte ich den Superball im Gras vor lauter Kämpfen vergessen.

ALSO GUT! Forderte man mich so nachdrücklich zum Kampf, gab's kein Zurück.

BESTENS Angelo versprach, anzurufen, falls er etwas Ungewöhnliches bemerkte.

X=Standort

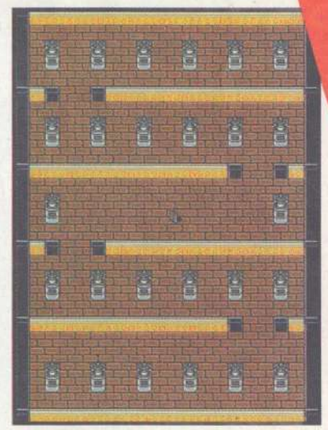
Zum Poké-Center und wieder zurück

Endlich entdeckte ich das Dach des ersehnten Centers zwischen den Baumwipfeln und stürmte darauf zu, um dort nach dem weiteren Weg zu fragen. Neben dem Haus wartete ein etwas zwielichtig wirkender Mann, der mich geschickt in ein Verkaufsgespräch verwickelte **10**. Was für ein ekliger Typ das war: Nicht nur, dass sein Angebot viel zu teuer für meine Verhältnisse war, schlimmer fand ich noch, was der Händler anbot: Flegmonruten! Wer konnte nur so brutal sein, harmlosen Flegmons den Schweif abzusäbeln?! Am liebsten hätte ich dem unverschämten Tierquäler seine Flegmonruten um die Ohren geknallt! Empört ließen mein Team und ich den Händler stehen und betraten das Poké-Center. Nachdem meine Pokémon wieder topfit waren, redete ich mit allen Anwesenden im Raum und geriet bald an einen Hobbyangler, der so glücklich war, in mir einen Gleichgesinnten zu finden, dass er mir spontan eine seiner Angeln schenkte **11**. Jetzt wurde es Zeit für den Rückweg, denn ich hatte vorher einige Angler auf einem Steg ihr Glück versuchen sehen. Unterwegs schnappte ich mir noch einen Superball, den ich zwar schon erspäht, in der bisherigen Duell-Hektik aber fast wieder vergessen hatte **12**. Und gleich darauf musste ich mich auch schon mit dem Angler Angelo anlegen, dessen Goldini auf Level 10 aber kein Problem für mein Team darstellte **13**. Und was glaubst du, liebes Tagebuch: Bald war ich um noch eine Telefonnummer reicher **14**. Angelo versprach sogar, mich sofort anzurufen, falls irgendetwas Merkwürdiges geschehen sollte – klang das nicht ziemlich geheimnisvoll? Und dabei fielen mir dann die Alph-Ruinen wieder ein, in denen es ja auch noch einiges zu erforschen gab. Kurzentschlossen machte ich mich auf den Weg dorthin.

JETZT ABER! Bevor ich nach Azalea reiste, wollte ich noch die Ruinen erforschen.

ONIX Mein starkes Pokémon sorgte für einen schnellen Fang von Voltilamm.

KNOBELEI Im Rätselstein-Raum musste ich ein Verschiebe-Puzzle lösen.



ABWÄRTS Ich stürzte in ein geheimes Gewölbe hinab, wo viele Icognitos lebten.

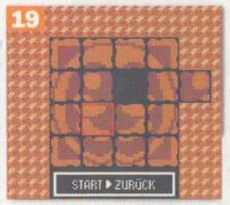
Die mysteriösen Ruinen von Alph

Bald stand ich wieder vor dem Richtungsschild, das ich zuvor links liegen gelassen hatte **15**. Diesmal folgte ich dem Wegweiser und kam nach kurzer Zeit zum Forschungszentrum der Alph-Ruinen **16**. Drinnen war im Moment jedoch wenig auszurichten und so schaute ich mich lieber draußen im Gelände um. Es gab eine große Höhle mit merkwürdigen Schriftzeichen an den Wänden, in der es jedoch darüber hinaus nicht viel zu entdecken gab. Interessanter erschien mir die kleine Höhle oberhalb des Forschungszentrums. Rätselstein-Puzzlekammer stand dort auf dem Schild **17** und ich betrat ohne Zögern den kleinen Raum dahinter. Im Inneren wurde ich bereits von einer Aufsichtskraft erwartet **18**, die mir genau erklärte, was hier vor Ort zu tun war: Ich musste ein Verschiebé-Puzzle lösen **19** und machte mich natürlich sofort an die Arbeit. Kaum war ich fertig, stürzte ich auch schon durch eine Falltür, die sich unter mir öffnete, und ich fand mich in einem geheimen Höhlenabschnitt wieder, der der großen Höhle an der Oberfläche erstaunlich ähnelte.

WAS NUN? Mein erster Besuch im Forschungszentrum brachte mir kaum Infos.

ICH TU'S! Die normale Ruine barg kein Geheimnis – blieb noch die Puzzlekammer.

NETT! Die Aufsicht in der Puzzlekammer erklärte mir genau, was ich zu tun hatte.



KINDERSPIEL In Windeseile setzte ich das 16-teilige Kabuto-Puzzle zusammen.

MYSTISCH Wie aus dem Nichts tauchte ein Icognito auf, das Onix aber besiegte.

SCHON WIEDER Nach kurzer Zeit hatte ich fünf neue Icognitos geschnappt.

Den Icognitos auf der Spur

Als ich mich nun vorsichtig an die Erforschung des Gewölbes machte, schwebte mir auf einmal ein merkwürdiges Ding in den Weg: ein wildes Icognito-Pokémon **20**! Kaum hatte mein Onix das nun folgende Gefecht erfolgreich absolviert, griff uns auch schon das nächste, seltsame Buchstabenwesen an und dann sofort drei weitere, fast ohne Pause **21**. Ich kämpfte und schnappte, kämpfte und schnappte … Anscheinend war das ganze Gewölbe mit Icognitos verseucht – und meine Pokébälle gingen zusehends zur Neige. Schließlich verließ ich den Icognito-Tummelplatz und wurde vor der Höhle bereits von einem Wissenschaftler erwartet, der mich zum Forschungszentrum führte. Ich war nicht schlecht überrascht, als einer der dortigen Forscher sich meinen Pokécom schnappte und geheimnisvoll damit herumhantierte. Des Rätsels Lösung erfuhr ich gleich darauf, als der Mann mir meinen Pokécom zurückgab: Offenbar gab es wirklich so viele verschiedene Icognito-Formen, dass ich einen eigenen Pokédex für sie brauchte – und diesen hatte der Forscher eben in meinem Pokécom eingebaut **22**. Klar, dass ich jetzt kaum noch anders konnte, als schon bald wieder nach weiteren Icognitos zu suchen, aber erst einmal wollte ich nun doch langsam nach Azalea City kommen.

NIDORAN (W) Mein Team schaffte diesen Gegner im Handumdrehen.

SCHNAPP-MODUS Vollflamm und Hoppspross von Route 32 waren eine tolle Team-Verstärkung.

SPITZE! Ein Forscher erwartete mich und erweiterte meinen Pokédex.

Wie angelt man ein Baldorfish?

TELEFON Plötzlich meldete sich Angelo und erzählte mir von Baldorfish-Schwärmen.

Während ich noch versuchte, den freundlichen Alph-Ruinen-Forschern meinen Abschied klarzumachen, klingelte plötzlich mein Pokécom-Handy. Sturm und der Angler Angelo meldete sich mit einer immens wichtigen Nachricht **23**: Im Wasser auf Route 32 waren unvermittelt ganze Schwärme von Baldorfishs aufgetaucht! Jetzt war natürlich Schnelligkeit gefragt. Ich rief einen eiligen Abschiedsgruß zu den Forschern hinüber, machte auf dem Absatz kehrt und sputete mich, zu Angelo auf seinen Angelsteg zu kommen, um dort mein Glück zu probieren. Kaum dort angelangt, warf ich meine neue Angel aus und zog mit jedem zweiten Wurf ein Pokémon aus dem kühlen Nass. Allerdings waren es immer nur Karpadors, so dass ich mit jedem fruchtlosen Versuch mehr und mehr an Angelos Information zu zweifeln begann. Klar waren Baldorfishs eine seltene Pokémon-Art, aber irgendwann musste doch einmal eines meinen Angelhaken anknabbern. Fast wollte ich schon aufgeben, da biss zu guter Letzt tatsächlich noch eines an. Nur: Damit begannen meine Probleme eigentlich erst! Lorblatt konnte ich kaum einsetzen, wenn ich das seltene Wassergeschöpf nicht mit einem Schlag ausschalten wollte, und meine anderen Pokémon entpuppten sich eines nach dem anderen als wenig geeignet gegen Baldorfish: Erst widerstand der stachelige Gegner erfolgreich Knofensas Pflanzen-Attacken **24**, dann setzte das Wasser-Pokémon ganz überraschend Giftpuder gegen mein Wiesor ein **25** und erst, nachdem fast mein gesamtes Team deutlich geschwächt war, bekam ich überhaupt die Möglichkeit, einige Bälle auf den beinahe betäubten Gegner zu schleudern. Doch siehe da: Jedesmal befreite sich das Pokémon wieder, bis ich schließlich vor Verzweiflung meinen vorhin gefundenen, einzigen Superball einsetzte – und endlich, endlich Erfolg hatte **26**! Dass ich heute noch bis nach Azalea kam, konnte ich nun natürlich vergessen. Meine Pokémon brauchten Ruhe und Erholung – und ich erst! Wir schleppten uns mit letzter Kraft vorbei am Flegmonruten-Händler und zum Poké-Center. Vor morgen früh würde keiner von uns freiwillig noch einen Schritt tun. Aber wir hatten uns wirklich gut geschlagen …

O WEH! Knofensa war gegen das stachelige Baldorfish leider nicht sehr stark.

TÜCKISCH Wiesor hatte Baldorfishs Giftstachel nicht erwartet und ging bald k.o.

ZULETZT Nur das fast besiegte Baldorfish ließ sich schließlich einfangen.

So erreichst du uns:

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion Kids Zone
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: 0911-2872-235
E-Mail: kidszone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:

Redaktion Kids Zone
Kundenservice
Computec Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Impressum

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne
Redaktion
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
E-Mail: hans.ippisch@computec.de
Leitende Redakteurin: Esther Hölderle
Leitender Redakteur: Matthias Glaser
Assistent des Redaktionsdirektors: Werner Spachmüller
Comic: Mathias Neumann
Rategeschichten: Jens Klausnitzer
Layout: Silvia Heckel, Tanja Päßler
Bildredaktion: Albert Kraus
Art Director: Andreas Schulz
Lektorin: Margit Koch

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in Kids Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen: Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 340
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241

Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat

Anzeigenassistenz
Annett Heinze

Anzeigenberatung
Alexander Kreis
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 1.10.2000

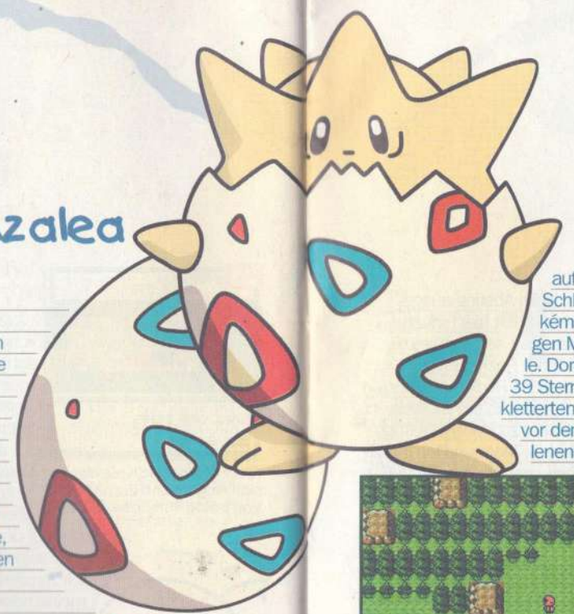
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen.
Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben.

Verlag
Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung
Martin Closmann
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb
Burda Medien Vertrieb
Abonnement
Kids Zone kostet im Abonnement halbjährlich DM 49,- für 13 Ausgaben (Ausland: DM 75,-). Das Jahresabo kostet DM 98,- für 26 Ausgaben (Ausland: DM 150,-).
Abonnementsbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Niederalm 300, A-5081 Anif,
Tel.: 06246/882-5147, Fax: -5277, E-Mail: bgenser@pgsalzburg.com
Abonnementspreis für Halbjahres-Abo (13 Ausgaben): öS 357,50
Abonnementspreis für Jahres-Abo (26 Ausgaben): öS 715,-
Druck
heckel GmbH. Ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe.
ISSN/Pressepost
Kids Zone wurden folgende Vertriebskennzeichen zugeteilt:
VKZ B 52071, ISSN: 1615-5491

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem
N-ZONE PSG Games Hardware PLAYZONE PC ACTION MCV

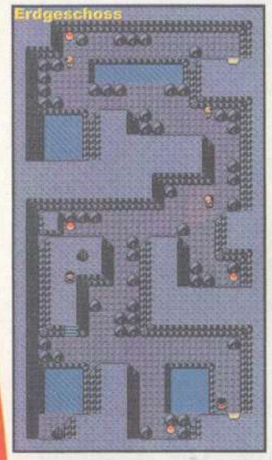
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2001 115.793 Exemplare

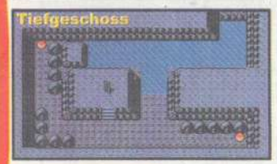
Eintrag 02: Geheimnisvolles Azalea



Liebes Tagebuch,

Was für ein Mist! Eigentlich wollte ich schon lange in Azalea City angekommen sein – und stattdessen durften meine Pokémon und ich uns Stunde um Stunde mit den vielen Trainern und Anglern auf Route 32 herumschlagen! Na schön, wenigstens war das eine ziemlich gute Übung für mein Team. Und mit meiner neuen Angel werde ich sicher auch in Zukunft noch so manchen „Walfisch" an Land ziehen. Selbst unsere erste Expedition in die unterirdischen Gewölbe der Alph-Ruinen, wo wir die Icognitos entdeckten, hat eigentlich schon ganz schön Spaß gemacht. Vielleicht ist ja doch nicht alles so übel. Und mit etwas Glück können wir die bisher verlorene Zeit sogar wieder aufholen. Ausgeruht und bei bester Gesundheit machen die Pokémon und ich uns also wieder auf die Reise, klatschen die Tür des Poké-Centers auf Route 32 hinter uns zu und marschieren pfeifend den nächsten, spannenden Erlebnissen entgegen …





Im Schleichgang durch die Einheitshöhle

Die letzten Meter auf Route 32 hatten wir flugs zurückgelegt, doch bald wurde unser Fortkommen von einem Bergmassiv verhindert: Der Weg endete vor einer schroffen Felswand, die einfach nicht zu überwinden war. Kurz zuvor hatte ich jedoch ein Schild entdeckt, zu dem ich jetzt zurückkehrte, um mich gründlich umzusehen. Aha, dachte ich's mir doch! Ein Stückchen vor dem Wegweiser gähnte auf der linken Seite eine Höhlenöffnung im Berg, die zwar nicht sehr einladend wirkte, aber anscheinend unsere einzige Möglichkeit zum Weiterkommen war. Es half nichts: Auch wenn mein Team und ich lieber in der Sonne gewandert wären, betraten wir doch seufzend die so genannte Einheitshöhle und wurden sofort von diesiger Feuchtigkeit und düsterem Dämmerlicht verschluckt. Besonders gemütlich war es wirklich nicht in dem dunklen Gewölbe, durch das mein Team und ich uns jetzt vorsichtig vorantasteten. Immerhin: Nach einigen Augenblicken hatten sich unsere Augen etwas an das Zwielicht gewöhnt – und das war unser großes Glück. Denn plötzlich attackierte uns ein wildes Kleinstein, das uns ansonsten sicher völlig überrumpelt hätte. So aber erspähte ich das angreifende Pokémon gerade noch rechtzeitig, um Lorblatt ins Gefecht zu schicken. Pech für Kleinstein, Glück für uns: Bald war der „fliegende Felsen" Teil meiner Sammlung **1**. Weiter ging es durch die Einheitshöhle, wobei wir es mit mehreren Trainern zu tun bekamen, die aber für Lorblatt und die anderen kaum mehr als ein paar schnelle Übungsrunden bedeuteten. Doch plötzlich gab es eine gewaltige Überraschung: Das Pokémon-Ei in meinem Team begann ohne Vorwarnung, wie wild hin und her zu wackeln, und aus dem Inneren waren schabende, klopfende Geräusche zu vernehmen: Auf einmal platzte die Schale auseinander und – hättest du das vermutet, liebes Tagebuch – ein quietschfideles Togepi blinzelte mich neugierig an **2**! War das eine Freude! Meine Pokémon und ich versammelten uns um das putzige, frisch geschlüpfte Wesen und staunten nicht schlecht, als es nun begann, seine typischen Laute und Rufe von sich zu geben. Ob Togepis Stimme das wilde Sandan angelockt hatte, das uns jetzt plötzlich angriff **3**? Egal, auch dieses Pokémon landete bald in einem meiner verbliebenen Pokébälle. Als wir nun weiter durch die Höhle wanderten, wurde auf einmal die Luft von einer riesigen Feuerlohe durchschnitten und wir zuckten ordentlich vor Schreck zusammen. Doch trotz dieser bombastischen „Begrüßung" hatte der Feuerspucker Veit, der uns jetzt zum Duell forderte, außer zwei Smogons nichts zu bieten. Wir waren bald mit ihm fertig **4**. Der Superball, der in einem anschließenden Höhlengang auf mich wartete, kam mir wie eine fürstliche Belohnung für diesen leichten Sieg gegen Veit vor **5**. Schließlich begegneten mein Team und ich auf einem erhöhten Felspodest noch einem waschechten Pokémaniac – doch auch dieser spuckte lediglich große Töne **6**. Aber hinter ihm erspähten wir nach wenigen Metern eine Leiter. Schnell kletterten wir hinunter und gelangten so in das Tiefgeschoss der Einheitshöhle. Dort warteten zwar keine weiteren Angeber mehr auf uns, aber dafür war ich bald um ein tolles Item, die TM 39 Sternschauer, reicher **7**. Nun wurde es aber langsam höchste Zeit, ans Tageslicht zurückzukehren. Wir kletterten die Leiter wieder hoch, ließen den besiegten Pokémaniac hinter uns im Dunkeln stehen, legten kurz vor dem Höhlenausgang noch einen weiteren Feuerspucker flach und kamen zu guter Letzt am unteren Höhlenende wieder in den Genuss von ein paar wärmenden Sonnenstrahlen **8**.

BESTENS Auch ein wildes Sandan stockte bald meinen Pokédex auf.

FEUER Veit wirkte wesentlich gefährlicher, als er und sein Team am Ende waren.

ITEM Mein Superball war für Baldorfish verbraucht, doch schon fand ich einen neuen.

MANIAC Satoru spuckte große Töne, aber sein Flegmon war keine Gefahr.

SUPER! Im Tiefgeschoss der Einheitshöhle entdeckte ich TM 39 Sternschauer.

ENDLICH! Als wir wieder die Sonne spürten, fiel uns allen ein Stein vom Herzen.

HAB DICH! Kleinstein leistete Widerstand, war aber trotzdem bald eingefangen.

GEBURT Mitten auf dem Weg durch die Einheitshöhle kam plötzlich Togepi zur Welt.

TOGEPI Endlich war es so weit: Aus dem Pokémon-Ei schlüpfte ein niedliches Baby.

SUPER! Im Tiefgeschoss der Einheitshöhle entdeckte ich TM 39 Sternschauer.

ENDLICH! Als wir wieder die Sonne spürten, fiel uns allen ein Stein vom Herzen.

Gerangel auf Route 33

Die Route 33, auf der wir uns jetzt befanden, konnte kaum als richtige Straße bezeichnet werden: Es gab ein einziges Grasfeld, in dem ich die schwächeren Pokémon aus meinem Team gleich noch etwas trainieren ließ **9**. Dann stand da noch ein Obstbaum, den ich kurz entschlossen plünderte, und ansonsten wartete dort nur ein einziger einsamer Trainer auf Kampfgelegenheiten. Klar, dass ich diese Herausforderung annahm. Und außerdem wollte ich testen, wie mein Baby-Togepi kämpfte **10**. Na ja, es war wohl noch etwas schwach, das Kleine, und obwohl es sich anfangs ganz ordentlich gegen Wanderer Toms Machollo zur Wehr setzte, zog ich Togepi nach einigen Runden lieber wieder zurück und ließ einmal mehr mein Lorblatt die Situation klären **11**. Wenigstens war Tom ein guter Verlierer, wollte nach dem Duell unbedingt Handy-Nummern mit mir tauschen und versprach sogar, mich sofort anzurufen, falls er in seiner Gegend „irgendetwas Ungewöhnliches" bemerken sollte **12**. Frohgemut machten mein Team und ich uns jetzt wieder auf den Weg und erreichten schon nach wenigen Schritten endlich, endlich die lang ersehnte Azalea City, wo wir sofort das Pokémon-Center aufsuchten, bis alle Pokémon wieder topfit waren.

FLATTERMANN Auf Route 33 gab es gute Trainingsmöglichkeiten für Zubat.

UNGERECHT Beim Kampf mit Toms Machollo zog Togepi leider noch den Kürzeren.

ÄTSCH! Nach einigem Gerangel war Tom geschlagen, aber er trug es mit Fassung.

HANDY Tom wollte nach dem Kampf Telefonnummern mit mir tauschen.

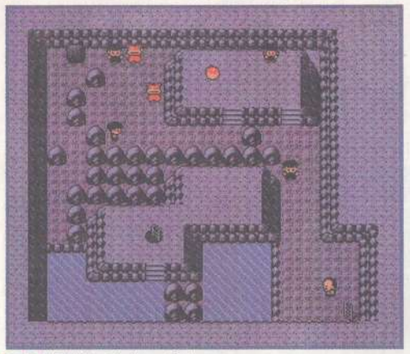
Azalea City birgt ein dunkles Geheimnis

VORAHNUNG Den Zugang zum Flegmonbrunnen versperrte ein schwarzen Kerl.

Kaum war mein Team komplett wiederhergestellt, machten wir uns an die Erkundung der Stadt. Am Eingang von Azalea war mir vorhin ein Brunnen aufgefallen, den ich mir unbedingt näher ansehen musste. Doch als ich dort ankam, wurde mir der Zugang von einem schwarz gekleideten Typen versperrt, der dafür nur fadenscheinige Argumente hatte **13**. Da ich dort aber nichts ausrichten konnte, machte ich kehrt und landete bald darauf in einem kleinen Häuschen, wo ein Mann namens Kurt mit seiner Tochter wohnte. Kurt ließ sich nicht lange bitten und erzählte sofort wahre Gruselgeschichten von – Team Rocket **14**! Ich fiel aus allen Wolken! Von dieser üblen Trainer-Bande hatte ich schon einiges gehört, aber wie wahrscheinlich jeder andere gute Trainer auch gedacht, dass sich die Gang schon vor drei Jahren aufgelöst hatte. Nun, sie schienen jedenfalls zurück und obendrein gut „im Geschäft" zu sein. Zumindest hielten sie den Flegmon-Brunnen besetzt, den ich zuvor hatte besichtigen wollen: Der schwarze Typ vor dem Eingang war also ein Rocket gewesen! Kurt brach wutschnaubend dorthin auf und ich hatte Mühe, ihn einzuholen. Erst am Fuße des Brunnenschachts traf ich ihn wieder **15**: Der Arme war in seinem Zorn wohl zu schnell ge-

KURT Der Pokéball-Macher erzählte mir neue Horror-Storys über Team Rocket.

WIEDERSEHEN Unten im Brunnen holte ich Kurt, den Ballmacher, endlich ein.



BRUNNEN Vier finstere Trainer warteten bereits unter der Erde auf mich und mein Team.

ÄRGER! Die Bösewichter riskierten eine dicke Lippe, aber das half ihnen nichts.

RÜPEL! Selbst die weiblichen Mitglieder der Gang waren ziemlich unfreundlich.

REISSAUS Kaum waren alle Rockets besiegt, machten diese sich aus dem Staub.

SPEZIALBALL Zum Dank für meine Hilfe schenkte mir Kurt einen Köderball.

PROFI Aus den verschiedenen Aprikokos stellte Kurt besondere Pokébälle her.

wesen, beim Abstieg ausgerutscht und hart hier hinuntergestürzt. Statt seines Kreuzzugs gegen Team Rocket erlebte Kurt nun ziemliche Rückenschmerzen und bat mich, an seiner Stelle in die Schlacht zu ziehen. Gesagt, getan! Mein Team und ich legten uns nacheinander mit vier verschiedenen Rockets an **16**, die jedoch außer großen Sprüchen erstaunlich wenig zu bieten hatten. Auch ein Mädchen war dabei, das ganz niedlich aussah **17** – aber ich ließ mich von dem hübschen Äußeren nicht täuschen, denn die finstere Bande schnitt dort unten im Brunnen ganz offenbar wehrlosen Flegmons die Ruten ab, um sie als Souvenir zu verhökern! Wütend machte ich kurzen Prozess. Kaum hatte ich aber den letzten Gegner abgefertigt, als die Rockets in Sekundenschnelle auch schon das Weite suchten **18**. Gemeinsam mit Kurt stapfte ich nun zurück an die Oberfläche und folgte dem Pokéball-Macher – denn das war Kurts eigentlicher Beruf – bis zu seinem Haus. Dort gab er mir nicht nur einen speziellen Köderball zum Dank für meine Hilfe **19**, sondern versprach sogar, mir aus einer unterwegs gepflückten Aprikoko Weiß bis zum nächsten Tag einen anderen, besonderen Pokéball zu fertigen **20**. Solche Freunde lobte ich mir. Mit Kurts Spezialbällen würde ich einige wilde Pokémon sicher viel leichter schnappen können! Wir verabschiedeten uns und ich wandte mich sofort der Arena von Azalea zu. Nach den Kämpfen im Flegmon-Brunnen war es an der Zeit, auszuprobieren, wie gut meine Pokémon inzwischen trainiert waren.

KEINE ANGST Vor Kais Arena holte ich noch einmal tief Luft und trat dann tapfer ein.

DOPPEL Die Zwillinge Eva und Ute forderten mich gleich am Eingang heraus.

ZUBAT Nach einigen Runden triumphierte mein Flug-Pokémon zuletzt über Ledyba.

SÜÜÜSS Togepi bezaubert Bibor im Handumdrehen mit seiner Charme-Attacke.

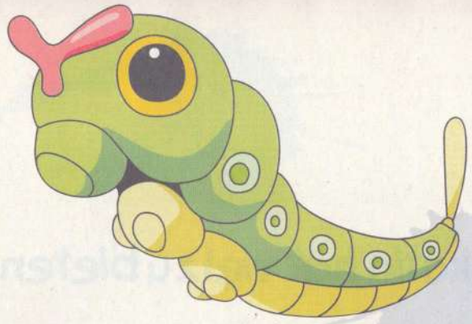
Die Insekten-Arena von Kai

Über die Arena von Kai, liebes Tagebuch, gibt es eigentlich nicht besonders viel zu erzählen: Vor der Tür atmete ich noch einmal tief durch **21** und machte mich dann sofort „an die Arbeit". Als Erstes musste ich mich den Zwillingen Eva und Ute stellen **22**, deren Webarak und Ledyba gegen mein Team jedoch fix den Kürzeren zogen **23**. Auch der nächste Trainer hatte eher wenig zu bieten. Allerdings waren meine Pokémon im Kampf gegen die Insekten aus Kais Arena auch ziemlich überlegen. Im dritten Trainer-Duell traf Togepi dann auf ein Furcht einflößendes Bibor, das mein kleines Pokémon-Baby mit seinem Charme jedoch sofort bezaubern konnte **24**. Nach einem weiteren siegreichen Kampf standen wir alle dann endlich vor Kai, dem Arenaleiter **25**. Auch dieser kämpfte ausschließlich mit Käfer-Pokémon, gab vor den Duellen ordentlich an – das war ich mittlerweile ja schon gewohnt – und schaute hinterher nur umso tiefer in die Röhre. Immerhin sackte ich als Belohnung für meinen Blitzsieg nicht nur seinen Insektorden ein, sondern bekam zudem die TM 49 geschenkt, die eine wirklich spitzenmäßige Käfer-Attacke enthielt: Zornklinge **26**! Damit war meine Arbeit in Azalea für den Augenblick erledigt, ich schnappte meine Pokémon und machte mich in Richtung Westen auf den Weg. Kurz vor dem Stadttor griff mich dann aber noch einmal mein Rivale Willi an, den ich an seinen roten Haaren schon von weitem erkennen konnte. Ich lieferte ihm einen grandiosen Kampf **26a**,

ALLES GRÜN Im Gras der Arena von Azalea City fühlten sich Kai und seine Trainer am wohlsten.

MEISTER? Auch Arenaleiter Kai nahm vor dem Kampf den Mund ganz schön voll.

GENIAL Mit der TM Zornklinge bekam ich von Kai eine absolut tolle Käfer-Attacke.

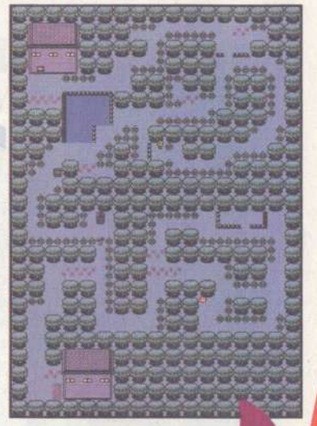


WILLI Mein Rivale wartete am Ausgang von Azalea und forderte mich sofort heraus.

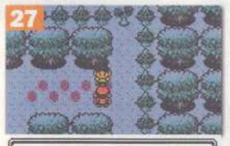
wobei sein Feurigel zwei meiner Pokémon schachmatt setzte, bevor mein Lorblatt den Gegner schließlich besiegen konnte. Nun mussten wir doch noch einmal ins Poké-Center, um die Gefährten zu heilen. Aber gleich darauf kehrten wir Azalea dann wirklich den Rücken.

Erlebnisse im Steineichenwald

Gleich hinter dem Stadttor umfing uns dichter Wald, dessen riesige Bäume kaum einen Strahl Sonnenlicht bis zum Boden durchließen. Unter einem dämmerigen Blätterdach suchten wir uns daher unseren Weg, bis wir nach einer Weile auf einen verzweifelten, rußfleckigen Kerl stießen, der jammernd am Wegesrand wartete **27**. „Was ist los?" fragte ich und er erzählte mir ohne Umschweife seinen Kummer: Das Porenta seines Chefs war dem jungen Köhlergesellen weggelaufen, er traute sich aber nicht weiter in den Wald hinein, um es zu suchen. Natürlich würde dieser Verlust seinem Chef überhaupt nicht gefallen! Ich beschloss spontan, dem armen Mann zu helfen, und machte mich sofort auf die Jagd. Knapp zwei Wegbiegungen weiter hatte ich dann auch schon Erfolg: Porenta war gefunden. Es rannte zwar immer wieder davon, sobald ich mich näherte – aber mit ein wenig Geschick und etwas Glück gelang es mir nach einer Weile, das Pokémon seinem Herrn direkt in die Arme zu treiben. Auch der Chef-Köhler war inzwischen zur Stelle und freute sich dermaßen über den erwischten Flüchtling, dass er mir zum Dank die VM 01 Zerschneider schenkte **28**. Was für ein Glück! War da nicht ein kleiner Busch gleich neben dem Köhlergesellen, der mir den Weg versperrte? Ruckzuck hatte ich meinem Wiesor den Zerschneider beigebracht und das Pokémon schnitzelte die hinderlichen Äste und Zweige aus dem Weg, dass es eine wahre Freude war **29**. Nach wenigen Augenblicken konnten mein Team und ich nun einen bisher völlig unzugänglichen Abschnitt des Waldes durchforsten. Auch hier verschluckten die dichten Laubkronen der Steineichen fast jegliches Sonnenlicht, aber trotzdem kamen wir gut voran, bis wir schließlich, nach einigen Wegbiegungen, auf einen grünhaarigen Jungen stießen. Beherzt sprach ich ihn an und hatte damit schon zum zweiten Mal in kürzester Zeit wirklich Riesenglück: Meine Neugierde wurde nach einem kurzen Wortwechsel mit der TM 02 Kopfnuss belohnt! **30** Gespannt, wie Kopfnuss wirken würde, brachte ich sie sofort Onix bei und probierte die Attacke danach an einigen jungen Bäumchen aus, die in dieser Waldregion überall am Wegesrand wuchsen **31**. Meist hatte ich Pech und es passierte überhaupt nichts, nachdem Onix mit seinem Felsenschädel die Mini-Bäumchen zum Wackeln brachte. Aber plötzlich hatten wir Glück und ein wildes Owei purzelte aus einer Baumkrone **32**. Natürlich fackelte mein Pokémon-Team nicht lange, sondern nutzte die Chance und nach einem kurzen Gerangel war mein Pokédex um einen neuen Eintrag reicher. Aber es kam sogar noch besser: Nur wenige Bäume weiter versuchte Onix wieder sein Glück und hatte Erfolg. Vor unseren Füßen landete ein merkwürdiges Pokémon, das sehr an einen Tannenzapfen erinnerte – und so ähnlich hieß es auch: Tannza **33**! Egal, wie es hieß oder aussah, es fehlte mir noch in meinem Pokédex. Aber nicht mehr lange! Kaum war das Tannza Bestandteil meiner Pokémon-Sammlung, klopfte Onix weiter die Bäumchen mit Kopfnuss ab. Doch wir schüttelten höchstens noch das eine oder andere Raupi, Hornliu oder Kokuna aus den Ästen. Und meist geschah überhaupt nichts, so dass wir schließlich aufgaben und außerdem ordentlich Lust bekamen, den Steineichenwald hinter uns zu bringen. Nach einigen kurzen Irrwegen erspähten wir in der Ferne einen Lichtschimmer und eilten darauf zu. Das Licht kam näher und wurde größer und endlich erkannten wir die taghell erleuchteten Fenster und Türen eines Grenzhäuschens, wie es auch schon am Eingang zum Steineichenwald gestanden hatte **34**. Hurra! Jetzt würden wir gleich wieder im Sonnenlicht stehen! Ade, du dunkler, unheimlicher Forst …



X=Standort



ABGEHAUEN Dem Köhlergehilfen war leider das Porenta seines Chefs entwischt.

GEFANGEN Als Lohn für meine Jagd auf Porenta bekam ich VM 01 Zerschneider.

SCHNIPP-SCHNAPP Jetzt konnte ich den Busch zerteilen und weitergehen.

JOKER! Zum 2. Mal im selben Wald hatte ich Glück und sackte TM 02 Kopfnuss ein.

GLÜCK GEHABT Tannza konnte ich mir im Steineichenwald vom Baum schütteln.

TEST Sofort brachte ich einem Pokémon Kopfnuss bei und probierte sie gleich aus.

PSYCHO-EI Nach einigen Versuchen plumpste plötzlich Owei aus den Zweigen.

TANNZA Ich war total perplex, als plötzlich ein neues Pokémon zu Boden fiel.

TSCHÜS Schließlich erreichten mein Team und ich das Ausgangsgrenzhaus.

Eintrag 03: Dukatia hat vielzu bieten

X=Standort

Liebes Tagebuch,

auf unserer letzten Etappe sind mein Team und ich ja ziemlich fix vorangekommen und haben dabei einiges an Zeit und Wegstrecke wieder gutgemacht, was wir zuvor beim Erforschen der Alph-Ruinen und den vielen Kämpfen auf Route 32 verloren hatten. Nun befinden wir uns direkt am Ausgang des Steineichenwaldes und die spannenden Abenteuer in Azalea City und diesem großen Forstgebiet liegen schon wieder eine ganze Weile hinter uns. Wir kommen stetig weiter auf unserem vorgezeichneten Weg. Doch oft beschleicht mich das Gefühl, dass wir mit unserer Reise durch Johto trotzdem immer noch ganz am Anfang stehen. Während mein Team und ich jetzt die Türen zum Ausgangshäuschen des Steineichenwalds aufstoßen und endlich aus dem ewigen Dämmerschatten der riesigen Bäume herauskommen, hoffe ich nur inständig, dass auch unsere nächste Reise-Etappe möglichst reibungslos und zügig vonstatten gehen möge …

TANNZA Mein letzter Fang entpuppte sich als solider Kämpfer.

LOCKDUFT Die nützliche TM 12 gab's gratis am Ausgang vom Steineichenwald.

STRESS Kaum waren wir auf Route 34, standen die Gegner schon wieder Schlange.

NULL ANGST! Mit nur einem Pokémon war Matthias ein Kinderspiel für mein Team.

TRAINING Die Duelle mit Poké-Trainern auf Route 34 waren für uns eine gute Übung.

LORBLATT Mein Pflanzenpokémon klärte mit Spezialangriffen jede Gefahr.

Auf Route 34 nach Dukatia City

Kaum hatten die Pokémon und ich das Ausgangshäuschen des Steineichenwalds betreten, fiel mir auch schon der „flotte Käfer" hinter dem rechten Tresen auf. Das Smettbo daneben war natürlich auch ein prächtiges Exemplar, aber mit seiner hübschen Besitzerin musste ich unbedingt ein Gespräch beginnen! Gesagt, getan. Und das war mein Glück! Denn als hätte ich so etwas beinahe geahnt, bekam ich von ihr nach einem kurzen Wortwechsel ein kostenloses und sehr nützliches Item geschenkt: Die TM 12 Lockduft **1**. Mithilfe dieser TM konnten meine Pokémon ab sofort sogar seltene, wilde Pokémon im hohen Gras anlocken, was uns sicher beizeiten zustatten kommen würde. Eine ziemlich nützliche Erfindung, fand ich. Nun hielten wir uns aber nicht mehr lange auf, sondern setzten unsere Wanderschaft stehenden Fußes fort. Kaum hatten wir jedoch die erste knappe Hand voll Schritte auf der neuen Route 34 gemacht, wurden wir auch schon in altbekannter Manier zum Kampf gefordert: Ein Trainer verstellte uns den Weg und protzte mit seinen Pokémon **2**. Na schön, da ließen wir uns besser nicht lumpen und ein wenig Training konnte meinen Gefährten ja schließlich auch nicht schaden. Doch kaum ging der erste Gegner beschämt in die Knie, bekamen wir es sogleich mit dem nächsten Streithammel zu tun. Die Route 34 war mindestens ebenso gepflastert mit Trainern und Pokémaniacs wie zuvor die Route 32! Matthias hieß unser nächster Herausforderer **3**, der mit seinem einsamen, einzelnen Pokémon jedoch kaum ernst zu nehmen war. Nur: Zum Verschnaufen kamen wir natürlich trotzdem nicht. Schon eine Wegbiegung weiter wartete bereits die nächste Trainerkandidatin auf eine klägliche Niederlage. In einem kurzen, knackigen Übungskampf **4** wiesen wir ihr gegnerisches Team in die Schranken. Insgesamt fünf ambitionierte Trainer gingen so nach und nach auf Route 34 vor uns zu Boden, wobei mir besonders Lorblatt wie immer etliche gute Dienste leistete **5**.

Stippvisite in der Poké-Pension

Mitten zwischen den schönsten Kämpfen jedoch fiel mir rechts des Weges ein schon auf den ersten Blick sehr anheimelnd wirkendes Gebäude auf und als ich das Schild vor dem Haus las, passte es bestens zu dieser Wirkung: „Pension" stand auf dem Schild – kein Wunder, wenn man sich dort sofort heimisch fühlte **6**! Kurz entschlossen betrat ich das Gebäude und redete drinnen mit dem Pensionsleiter und seiner Frau. Nach zwei kurzen Gesprächen gab ich den beiden ehrwürdigen Herrschaften je eines meiner Pokémon in Obhut **7** und wollte schon wieder gehen, als mir

POKÉ-PENSION Auf Route 34 entdeckte ich plötzlich eine interessante Behausung.

ZUCHT Der Pensionsleiter und seine Frau nahmen je ein Pokémon in Pflege.

EINKLANG Die Pflege-Pokémon fühlten sich offensichtlich zueinander hingezogen.

TRAUMATO Wilde Psycho-Rüssel gab es auf Route 34 regelrecht dutzendweise.

ABRA Das seltene Pokémon überraschte mich auf einem winzigen Grasstück.

EI DER DAUS! Beim nächsten Besuch der Pension gab mir der Leiter ein Pokémon-Ei.

RÄTSEL-EI Der angehende Pokémon-Nachwuchs wanderte in mein Team.

TRUGBILD Ditto imitierte mein Tannza und lieferte uns einen langen, guten Kampf.

PETRI HEIL Nach spannenden Gras-Kämpfen versuchte ich mein Anglerglück.

im letzten Moment einfiel, dass ich noch einmal im Garten nach meinen zwei neuen Pensionsgästen sehen könnte: Die beiden Pflege-Pokémon schienen sich ausgesprochen gut miteinander zu verstehen **8**, für mich gab es hier im Moment nichts weiter zu tun. Nachdem ich dem Pensionsleiter versprochen hatte, bald wieder vorbeizuschauen, lenkte ich meine Schritte wieder hinaus auf die Straße, wo sicher die nächsten Trainer bereits auf mein Team warteten.

Poké-Jagd zum Zeitverteib

Statt weiterer Trainer-Gegner bekamen meine Pokémon und ich es jedoch zuerst einmal mit einigen wilden Traumatos zu tun, die auf der Route 34 im hohen Gras offenbar gleich rudelweise auftraten **9**. Umso besser, überlegte ich mir und zählte meine verbliebenen Pokébälle. Bis zum Poké-Markt in der nächsten größeren Stadt konnte ich mir bei meinem Vorrat noch einige Schnapp-Erlebnisse erlauben. Also kämpfte mein Team das Traumato mit gezielten Attacken müde und bald verschwand der Psychorüssel in einem rot-weißen Pokémon-Behältnis. Bald schon war sogar noch ein weiteres Traumato verwegen genug, uns anzugreifen, und folgte bald darauf seinem Artgenossen **10**. Wer weiß, wozu ein zweites Exemplar vielleicht noch gut sein mochte! Nur wenig später stolperten wir dann noch über ein wildes Abra **11**. Doch hier hatten meine Pokémon klar das Nachsehen: Statt anzugreifen, suchte Abra sofort das Weite und teleportierte sich augenblicklich in Sicherheit. Da half auch kein Suchen. Nur noch ein einziges Mal trafen wir ein anderes Abra, doch auch dieses erkannte sein Heil sofort in der Flucht **12** und mein Team ging leer aus. Nachdem wir nun eine Weile erfolglos das hohe Gras durchkämmt hatten, beschloss ich, mit meinen Pokémon zur Pension zurückzukehren.

GESCHNAPPT Von Traumato fing ich mir gleich ein Männchen und ein Weibchen.

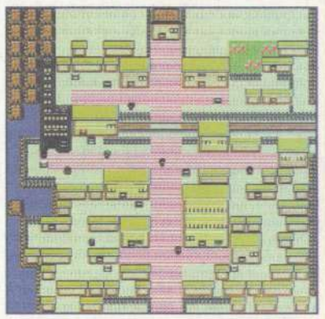
FLUCHT! Bevor ich überhaupt angreifen konnte, suchte Abra das Weite.

Zurück zur Poké-Pension und weiter

Gesagt, getan. Ohne weitere Angriffe oder sonstige unangenehme Überraschungen erreichten wir das Pokémon-Pflegeheim, doch drinnen trafen wir nur die Pensionsleiterin. Ihr Mann war bei meinen Pokémon im Garten und gestikulierte aufgeregt, als ich an ihn herantrat: Überglücklich gab mir der Leiter augenblicklich ein Ei, das fast genauso aussah wie das, aus dem erst kürzlich mein Togepi geschlüpft war **13**. Ich freute mich nicht schlecht, verstaute das Ei sofort zwischen meinen Team-Pokémon und war ansonsten nicht zu knapp gespannt, wann der neue Weltenbürger wohl diesmal schlüpfen würde. Was wohl in dem Ei heranwuchs **14**? Na, diese Frage würde sich sicher bald ganz von selbst beantworten. Ich sammelte mein Pokémon-Team und machte mich weiter auf den Weg, die Route 34 entlang. Immer wieder machte ich unterwegs für die unvermeidbaren Trainerkämpfe Halt und durchstreifte zudem noch jedes Feld mit hohem Gras, das ich entdeckte – und schon wieder zahlte sich diese Maßnahme aus, denn plötzlich erspähte ich vor uns zwischen den grünen Halmen einen großen, rosa Kaugummi-Klumpen, der sich bewegte und offenbar lebendig war: ein wildes Ditto! Ich konnte mein Glück kaum fassen, denn dieses Pokémon war äußerst selten und extrem scheu. „Jetzt nur keinen Fehler machen", feuerte ich mein Team an und schickte Tannza ins Getümmel. Nur Augenblicke später setzte Ditto seine Standardattacke Wandler ein und mein Tannza kämpfte ab sofort gegen sein, glücklicherweise schwächeres, Ebenbild **15**. Doch der Verwandlungstrick täuschte uns nur im allerersten Moment. Es dauerte nicht lange und Ditto fand sich in einem meiner wenigen, letzten Pokébälle wieder **16**. Nun blieb mir als Letztes auf Route 34, noch mein Anglerglück zu versuchen, denn in der Ferne sah ich schon die Tore der nächsten Stadt in der Sonne funkeln. Fast sofort bissen einige schwache Karpadors an, doch für diese waren mir meine letzten Fangbälle zu schade. Ich wollte schon wieder aufgeben, um meinen Reisezeitplan einzuhalten, da brachte mein letzter Versuch mir den ersehnten Erfolg: Ein wildes Krabby griff an, das ich nach kurzem Kampf an Land und danach per Pokéball in meine Sammlung ziehen konnte **17**. Nur wenig später überschritten die Pokémon und ich die Stadtgrenze von Dukatia.

HAB DICH! Trotz Gegenwehr landete das seltene Ditto schließlich im Pokéball.

X=Standort



Abenteuer Großstadt – Dukatia City

Nachdem ich – natürlich als Allererstes – mein Team im Poké-Center von Dukatia geheilt hatte, wanderte ich neugierig durch die weitläufigen Straßen der Stadt und sprach mit allen Einwohnern, die meinen Weg kreuzten. Es dauerte gar nicht lange und ich stand, ohne überhaupt gesucht zu haben, vor einem Geschäft, in dem es

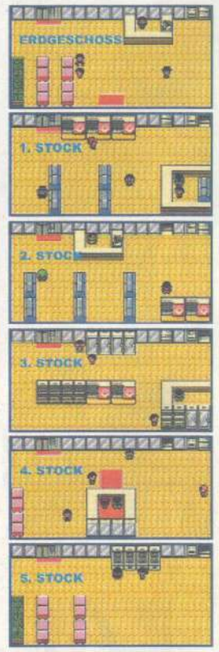
NA BITTE! Ich suchte nicht lange, bis ich vor dem Radladen von Dukatia City stand.

GLÜCK GEHABT! Der Verkäufer bot mir einen tollen Werbe-Drahtesel an.

GLÜCK? Diese Dame bewertete gratis den Zufriedenheitsgrad meiner Pokémon.

SPITZNAME? Hier lebte ein Namensbewerter, der auch Spitznamen ändern konnte.

BILL Zwar war Bill nicht daheim, aber ich bekam dort seine Handy-Nummer.



KAUFHAUS Dukatias Poké-Markt bot auf sechs Etagen die Großpalette Zubehör.

HANDEL im vierten Stock des Marktes kam ich mit diesem Sammler ins Gespräch.

EINGANG In einem Haus entdeckte ich den Eingang zu einem Tunnelsystem.

Fahrräder zu kaufen gab **18**. Beherzt trat ich dort ein, denn mein Geldbeutel war ziemlich gut gefüllt und ein schnelleres Fortbewegungsmittel als meine eigenen Füße konnte sicher nicht schaden! Wie überrascht war ich aber, als sich beim Gespräch mit dem Fahrradverkäufer herausstellte, dass stark rückläufiger Radhandel ihm seit einer Weile schwer zu schaffen machte. Er drängte mir regelrecht eines seiner Fahrräder auf, das ich zu Werbezwecken fahren sollte: Ob ich so etwas tun könnte? Na klar! Ohne auch nur eine einzige müde Münze auszugeben, besaß ich Sekunden später ein nigelnagelneues Rad, das mir bestimmt bald schon gute Dienste leisten würde **19**. Als ich jetzt, deutlich schneller als zuvor, durch die Straßen von Dukatia radelte, stieß ich auf ein weiteres Haus, das mein Interesse weckte: Drinnen schaute eine Frau im blauen Kleid meine Team-Pokémon prüfend an und erzählte mir sogleich, wie zufrieden meine Gefährten mit meiner Team-Lenkung und Betreuung im Einzelnen waren **20**. Ich schnitt dabei ganz gut ab, also machten die Pokémon und ich uns bald wieder auf die Socken. Nur wenige Häuser weiter hatte ein Namenbewerter sein Werbeschild aufgestellt, doch gerade hatte ich keine Zeit und Verwendung für einen Mann, der lediglich die Spitznamen meiner Pokémon ändern konnte **21**. Ich verschob meinem Besuch bei ihm auf unbestimmte Zeit. Wichtiger war mit Sicherheit ein Besuch bei Bill, auf dessen Wohnung ich kurz darauf stieß. Leider war Bill selber nicht da, aber von seiner Familie bekam ich immerhin ohne Umschweife seine Handy-Nummer getauscht, so dass wir jetzt jederzeit miteinander Verbindung aufnehmen konnten **22**. Ein letzter Abstecher blieb mir nun vorerst noch: Das riesige Kaufhaus von Dukatia City, das jeden gewöhnlichen Poké-Markt deutlich alt aussehen ließ, erwartete meinen Besuch. Das Eingangsgeschoss mitgezählt, wurden auf insgesamt sechs geräumigen Etagen sämtliche Items feilgeboten, die sich ein Pokémon-Forscher für seine Arbeit nur wünschen konnte. Doch leider reichte für die meisten teuren Gegenstände mein Geld noch nicht aus und so beschränkte ich mich auf den Kauf von einigen Reservebällen, Tränken und üblichen Zubehörteilen. Glücklicherweise geriet ich im vierten Stock noch an einen Pokémon-Sammler, der eines meiner vorher geschnappten Traumatos gegen sein Machollo tauschen wollte **23**. Bald war der Tausch perfekt. Ich merkte mir Dukatias Zubehörangebot für spätere Einkaufsbesuche vor und verließ diesen Konsumtempel, denn ich hatte vorher draußen im Vorbeigehen noch eine andere Merkwürdigkeit entdeckt.

HAUDRAUF Auch unter Tage hetzten einige Gegner ihre Teams auf uns.

NÜTZLICH Im Untergrund entdeckte ich einen Münzkorb, den ich einsteckte.

SHOYA Der Pokémaniac hatte außer ein paar Angebersprüchen wenig zu bieten.

HINAUF Nach den ganzen Tunnelkämpfen war ich froh, wieder an der Sonne zu sein.

Reise durch den Untergrund

Knapp links unterhalb des Poké-Centers von Dukatia war mir ein weiteres Schild aufgefallen, das den „Eingang zum Untergrund" ankündigte **24**. Das klang doch spannend, oder nicht?! Kurz entschlossen betrat ich das Häuschen hinter dem Schild und fand mich bald darauf in einem geräumigen, unterirdischen Tunnel wieder, in dem einmal mehr gegnerische Trainer auf mich lauerten. Zum Glück konnte ich mich wieder einmal völlig auf meine Pokémon verlassen. Vor allem Tannza erwies sich in den verschiedenen Kämpfen als ziemlich belastbar und hart im Nehmen **25**. Und zwischen zwei Kämpfen entdeckte ich im Untergrund-Tunnel sogar noch einen Münzkorb, den ich sicherheitshalber gleich einsteckte **26**. Gewöhnlich schienen hier unten einige Geschäfte zu sein – neben zwei Friseur-Brüdern hatte ich von einem speziellen Item- und einem Tränke-Shop erzählen hören – aber

HÖRFUNK Im Radioturm wurde das gesamte Programm von Johto gestaltet.

QUIZ Am Schalter durfte ich kostenlos an einem neuen Ratequiz teilnehmen.

GEWUSST! Nun brauchte ich nur noch Frage fünf richtig zu beantworten.

BELOHNUNG Als Siegprämie konnte ich meinen Pokécom sofort zum Radio aufrüsten.

ZUM BOSS? Kein Durchgang, doch im Radioturm ging es kaum mit rechten Dingen zu.

ausgerechnet als ich dort durchkam, waren sämtliche Geschäfte zu. Egal! Im Moment war ich wunschlos glücklich und, nach einem letzten Kampf gegen einen großspurigen Pokémaniac namens Shoya **27**, außerdem sehr froh, am oberen Ende der Ausgangstreppe wieder die Sonne zu sehen **28**.

Wie aus dem Pokécom ein Radio wird

Vom Ausgang des Untergrunds war es jetzt nur noch ein Katzensprung bis zum Radioturm von Dukatia, dem als Nächstes mein Interesse galt **29**. Als ich dort am Tresen die Angestellten ansprach, hatte ich dann auch wieder etwas Glück, nachdem ich von den geschlossenen Läden im Untergrund etwas enttäuscht gewesen war: Pünktlich zu meinem Eintreffen im Radiosender startete dort ein Ratequiz, an dem ich ohne Zögern teilnahm **30**. Fünf schwierige Fragen musste ich lösen, aber das war natürlich überhaupt kein Problem. Ich antwortete in der Reihenfolge Ja, Ja, Nein, Ja, Nein und musste nur bei Frage fünf etwas raten **31**. Doch alle Antworten stimmten auf Anhieb, und so bekam ich als Preis ein nützliches Radio-Modul für meinen Pokécom übergeben, das ich sofort einbaute **32**. Jetzt war ich also endlich Hörfunk-kompatibel! Als ich mich noch etwas im Erdgeschoss des Turms umschaute, wurde die Treppe, die weiter nach oben führte, von einer Aufsicht versperrt. Sie war nicht unfreundlich, murmelte aber etwas von einem „veränderten Intendanten" des Senders, was mich irgendwie hellhörig machte: Hier war etwas nicht ganz geheuer, doch im Moment konnte ich noch nichts ausrichten **33**. Was gab es jetzt noch zu tun? Mein nächster Anlaufpunkt war nach dem Radiobesuch natürlich die Arena von Dukatia ...

HAPPIG! Biankas Miltank erwartete mein Team bereits in der Arena.

Findet ihr alle zehn Fehler?

In Simons Bild für das Sonderheft haben sich zehn Fehler eingeschlichen! Könnt ihr diese entdecken?

Original

Simons Bild

Cooler DBZ-Sound

MUSIK Album zur 2. Staffel

Endlich ist er da: der Sound zur zweiten Staffel mit 14 brandneuen Songs! Egal ob ihr euch das Album zu Hause oder unterwegs mit dem Discman anhört – die Musik zur *DBZ*-Serie wird euch vom Hocker hauen! Eingespielt und komponiert wurden die Titel von Andy Knote, der schon die Musik für Serien wie *Pokémon* und *Digimon* produzierte. Freut euch auf den Titelsong „Cha-la Head Cha-la", den es als Original-TV-Intro und als Langversion mit neuen Strophen gibt. Ein Highlight ist vor allem die Rock-Nummer „Wenn der Angriff beginnt", die ihr aus den *Dragon Ball Z*-Trailern kennt! Greift schnell zu, denn die Erstauflage enthält ein Sondercover – allerdings ist die Anzahl begrenzt! Als weiteren Bonus könnt ihr euch das *Dragon Ball Z*-Tattoo sichern. Außerdem liegt ein zweites Cover zum Austauschen bei!

JUHU! Bei uns könnt ihr die Musik zur zweiten Staffel gewinnen!

kategorie: .....Musik
hersteller: ....BMG Ariola Media
preis: .....Ca. DM 33,-
termin: .....Erhältlich

DRAGON BALL Z -Gewinnspiel

Seid ihr am Nikolaustag leer ausgegangen? Dann habt ihr die Chance, einen von zehn *DBZ*-Soundtracks zu gewinnen. Diese Preise wurden uns netterweise von BMG Ariola Media zur Verfügung gestellt. Ihr braucht nur die folgende Gewinnfrage zu beantworten:

Wie heißt der Produzent und Komponist des DBZ-Soundtracks?

Wenn du die Lösung weißt und deine Eltern um Erlaubnis gefragt hast, ruf die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an:

0190/08 58 65*

*Nur in Deutschland möglich

Oder schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: Computec Media AG, Redaktion Kids Zone, Kennwort: DBZ-Soundtrack, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 19. Dezember 2001. Die Gewinner werden spätestens zwei Wochen nach Veröffentlichung der Verlosungsaktion schriftlich benachrichtigt.

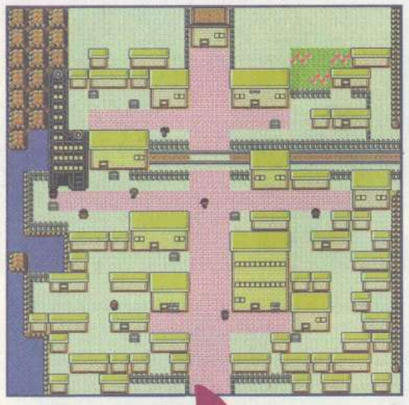
*Dieser Service der Computec Media AG kostet euch DM 0,24 pro Minute und DM 1,50 pro Verbindung.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von BMG Ariola Media und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall. Die Gewinne können nicht ausgezahlt werden.

10x

GIGANTISCH Bei uns könnt ihr die Musik zur zweiten Staffel gewinnen!

Eintrag 04: Der Käfersammler-Contest



Liebes Tagebuch,

Dukatia hat echt eine Riesenmenge zu bieten: In der Pokémon-Pension unterhalb der Stadt gedeihen meine Pokémon bestens, ich besitze inzwischen einen neuen Drahtesel, habe Bills Handy-Nummer bekommen und ein starkes Machollo im Kaufhaus eingetauscht – mal ganz abgesehen von der Mega-Angebotspalette, aus der finanzkräftige Kunden wie ich dort wählen können! Danach waren etliche gefährliche Kämpfe im Untergrund von Dukatia zu bestehen und schließlich habe ich sogar noch ein Radio-Quiz gewonnen und dadurch jetzt auch Hörfunkempfang auf meinem Pokécom. Aber immer noch habe ich nicht ganz Dukatia City genauer erforscht, es gibt bestimmt noch weitere Gefahren in diesen Stadtmauern zu bestehen. Schnurstracks brechen mein Team und ich daher jetzt zur Pokémon-Arena von Dukatia auf. Nun wird nicht mehr lange gefackelt. Es gilt, uns beizeiten einen neuen, funkelnden Orden zu schnappen …

X=Standort

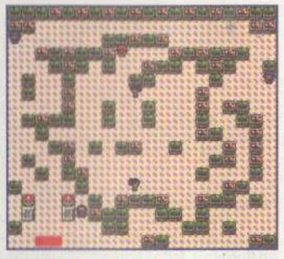
Der Arenakampf mit Bianka

Die Pokémon und ich betraten die Kampfarena von Dukatia City ohne Zögern und stellten uns unseren ersten Trainer-Gegnern. Vier Gehilfen unterstützten die Leiterin Bianka nach Kräften, doch für mein kampferprobtes Team stellten die gegnerischen Pokémon vom Typ „Normal" kein Problem dar. Einer nach dem anderen fielen Biankas Gehilfen meinen Kämpfern zum Opfer, bis die Pokémon und ich die Arenaleiterin zuletzt im Zentrum ihres Labyrinths erreichten **1**. Das Piepi, Nummer 1 in ihrem zweiköpfigen Pokémon-Team, war schnell geschlagen. Doch Biankas Champion, ein wuchtiges Miltank, machte dafür Probleme. Nicht nur, dass es etliche Treffer von Machollo einstecken konnte, ohne zu wanken **2**. Miltank setzte noch dazu die Attacke Walzer ein, die mit jeder Runde stärker und stärker wurde. Selbst Lorblatt, mein Champion, hatte schließlich ordentlich zu kämpfen, bis Miltank zuletzt doch unterlag **3**. Aber anstatt wie üblich als Siegprämie brav ihren Orden rauszurücken, brach Bianka erst einmal in Tränen aus **4**. Typisch Mädchen, schmunzelte ich in mich hinein und wartete ab. Nach einer Weile beruhigte sie sich und als ich sie nun noch einmal auf meinen Sieg ansprach, übergab sie mir endlich den wohlverdienten Basisorden und dazu die TM45 **5**. Warum denn nicht gleich so?! Immer diese Gefühlsausbrüche beim „schwachen" Geschlecht, nur weil ich erwartungsgemäß die bessere Taktik hatte! Ich zog Leine.

ENDLICH Nach harten Trainer-Kämpfen konnte ich jetzt die Leiterin fordern.

LILA KUH? Biankas Miltank besaß wesentlich größere Schlagkraft als gedacht.

GIGANTEN Gegen Miltank hatte nur mein Lorblatt zuletzt eine Siegchance.



BASISORDEN Bianka und ihre vier Helfer erwarteten mein Poké-Team zum Arenakampf.

STURZFLUT Nach ihrer Niederlage brach Bianka erst einmal in Tränen aus.

NA BITTE! Als Bianka sich wieder beruhigt hatte, gab's doch noch Preise für mich.

IDYLLISCH Gleich neben Dukatias Arena lag ein kleines Haus mit Garten.

Schiggykanne und Glücksspiele

Gleich neben der Arena stand ein schmuckes, kleines Häuschen mit einem sehr gepflegten Blumengarten, das mich auf Anhieb interessierte **6**. Ich klopfte an und traf im Haus eine rot gekleidete Frau, die gerade ihre Topfpflanzen pflegte. Die Frau unterbrach ihre Arbeit, kaum dass ich sie ansprach, und erzählte mir von einem seltsamen, lebendigen Baum auf meinem weiteren Weg, der sofort angriff, wenn man ihn mit Wasser begoss. Sehr merkwürdig! Nun, ich besaß den Orden von Bianka und machte mir keine Sorgen um den Ausgang eines solchen Kampfes. Das erkannte auch die Gärtnerin und überließ mir bald ihr Gießinstrument, eine so genannte Schiggykanne, mit der ich den vermeintlichen Baum zum Angriff reizen konnte **7**. Dankbar verließ ich das Haus. Nun gab es in Dukatia wirklich nichts mehr

GENIAL! Im Haus bekam ich Tipps zu dem seltsamen Baum auf Route 36.

EINSATZ, BITTE! Die Spielhalle stand als Letztes auf meinem Dukatia-Programm.

MÜNZEN Der Mann am Schalter tauschte Geld gegen Spielmünzen um.

MILTANK Biankas Champion machte meinem Team gewaltig zu schaffen.

DREHUNG Die bekannten einarmigen Banditen boten gute Gewinnchancen.

ZIEHUNG Am Kartentisch gab's weniger Preisgeld bei höherer Trefferquote.

ADE! Jetzt konnte ich Dukatia City fürs Erste ruhigen Gewissens hinter mir lassen.

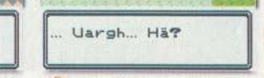
zu erledigen, oder? Moment mal! Ich hatte doch vorhin im Untergrund einen Münzkorb entdeckt! Eine kurze Suche quer durch Dukatia förderte auch die dazugehörige Spielhalle zutage, die ich bei meiner ersten Stadtbesichtigung anscheinend übersehen hatte **8**. Flugs machte ich also auch dort noch eine Stippvisite, zeigte am Wechselschalter meinen Münzkorb vor und konnte anstandslos einige Spielchips für die Automaten umtauschen **9**. Zuerst versuchte ich mein Glück an einem einarmigen Banditen mit ordentlich hohen Münzgewinnen, doch hier die richtigen Treffer zu erzielen, war ziemlich schwierig **10**: Ich verlor gleich zu Anfang ein paar Mal hintereinander, bevor ich zuletzt wenigstens annähernd meinen Einsatz wieder eingespielt hatte. Die nächste Art von Automaten waren Kartenspiel-Geräte, bei denen sich die Gewinnchancen besser abschätzen ließen **11**. Dafür waren die Siegerprämien deutlich kleiner und auch hier verlor ich ab und zu, so dass ich schließlich ohne Gewinn – aber dafür wenigstens auch ohne haushohen Münzverlust – das Dukatia-Casino hinter mir liegen ließ. Frohgemut zogen mein Team und ich unseres Weges: Es brachte einfach nichts, sein Glück zwingen zu wollen. In der letzten Zeit hatte ich schließlich schon mehr als genug davon bei den vielen, harten Kämpfen und in den Gesprächen mit den Einwohnern von Dukatia City gehabt. Nur Augenblicke später verließen mein Team und ich die beeindruckende Großstadt am oberen Ausgang in Richtung Route 35 **12**.

X=Standort

GROSSES LOS?! Im Casino gab's viel zu gewinnen – oder verlieren!

Ein Spezialauftrag und neue Trainerkämpfe

Weit kamen die Pokémon und ich nicht aus Dukatia heraus, bevor wir erneut in ein Gespräch verwickelt wurden: Der Wachmann im Grenzhäuschen vor Route 35 erzählte uns von seinem Freund auf Route 31 und bat uns händeringend darum, für ihn einen Brief zu überbringen **13**. Klar zeigten wir uns gerne von unserer hilfsbereiten Seite und nahmen das „Brieftauben"-Pokémon des Wärters auf einem freien Team-Platz in Empfang. Dank meines neuen Fahrrads war auch der weite Weg zurück bis ganz zur Route 31 schneller geschafft als befürchtet. Und dort, direkt neben einem Obstbaum am Wasser, wartete auch schon ein dicker Mann auf die Pokémon und mich, der sich, wie erhofft, schon bald als Freund des Dukatia-Wächters zu erkennen gab **14**. Hocherfreut über die Nachricht seines Freundes schenkte er mir zum Dank für meinen Dienst die TM 50 Nachtmahr, eine hinterhältige Geister-Attacke, die uns für spätere Kämpfe sicher noch gute Dienste leisten würde. Aber nun hieß es zurück zur Route 35 und auf dem eingeschlagenen Weg weiterradelt. Der Rückweg nach Dukatia klappte mindestens ebenso fix wie eben der Abstecher zur Route 31 und nach wenigen Minuten waren meine Pokémon und ich erneut auf der Route 35 angelangt **15**. Nach wenigen Schritten – ich wollte gerade eine Trainerin am Wegesrand ansprechen – klingelte ganz unvermittelt mein Pokécom und meine Mutter teilte mir mit, dass sie für mich einkaufen war **16**. Ihre Anschaffungen warteten in meinem Zimmer auf mich, aber noch fand ich es natürlich viel zu früh, wieder nach Neuborkia zurückzukehren. Stattdessen befand ich mich, kaum hatte Mama wieder aufgelegt, auch schon mitten im Kampf mit der grün gekleideten Trainerin von eben. Ihr Vulpix war jedoch schnell überwunden, so dass ich nur ein paar Meter weiter sofort in das nächste Pokémon-Gefecht



HILFE Die Wache im oberen Grenzhaus von Dukatia bat mich um einen Gefallen.

MÜDE Kaum war der Dicke auf Route 31 wach, freute er sich über den Brief.

WEITER Nach dem lukrativen Sonderauftrag setzten wir unseren Weg fort.

VORTEIL Lorblatt hatte Marill dank des Element-Vorteils bald souverän bezwungen.

GEGNER Erich hatte, trotz seiner lustigen Mütze, kaum Power unter der Haube.

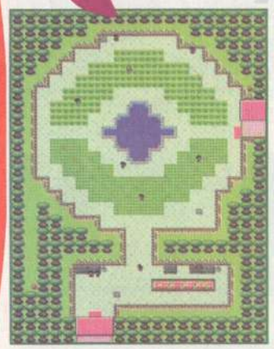
NULL CHANCE Dank Lorblatts großer Erfahrung war auch Magmar bald k.o.

MUTTER Unvermittelt rief Mama mich an und erzählte von ihren Einkäufen für mich.

TELEFON Käfersammler Udo versprach, sich bei Neuigkeiten sofort zu melden.

WALZER Zum Glück fand ich TM04, denn diese Attacke war extrem wirkungsvoll.

X=Standort



stolperte. Mein neuer Gegner setzte ein Sandan und ein Marill ein. So ein Team gegen mein Lorblatt! Da hatte mein starkes Pflanzen-Pokémon gegen Boden- und Wasser-Typen ja einmal kinderleichtes Spiel: Nur ein einziger Angriff meines Champions reichte bei jedem Gegner, um ihn auszuschalten **17**! Gestärkt von diesem leichten Sieg, stellte ich mich sofort den nächsten Trainern auf Route 35, die schon in Wartereihe bereitstanden. Große Probleme machten uns diese neuen Duelle allerdings nicht. Ein Trainer, der Jongleur Erich, sprang mir wegen seiner lustigen Kopfbedeckung sofort ins Auge, doch auch seine vier Voltobals machten meinem Team keine größeren Schwierigkeiten **18**. Im wahrsten Sinne des Wortes brenzliger wurde es dann gleich im Anschluss bei Lorblatts Kampf gegen zwei Magmars, doch auch hier blieb uns der Sieg, dank der viel größeren Erfahrungswerte meines Pflanzen-Helden, letztlich treu **19**. Nun war bereits das nächste Grenzhäuschen samt Wachposten in Sicht, doch bevor ich dort eintrat, schlug ich mich erst einmal rechter Hand in die Büsche oder besser: Ich durchstreifte das Feld mit hohem Gras, das rechts des Weges zwischen Bäumen lag. Auch dort stieß ich nach wenigen Schritten mit einem kampflustigen Trainer zusammen, der sich nach wenigen Runden aber von der deutlichen Überlegenheit meiner Pokémon überzeugen ließ. Udo, so hieß der Kerl, bat anschließend um meine Handy-Nummer und wir tauschten unsere Kontakte **20**. Udo versprach feierlich, mich sofort anzurufen, sobald ihm in seiner Region irgendetwas Ungewöhnliches vor Augen kam. Ich war damit sehr zufrieden und setzte ohne weitere Verzögerung meine Erkundungstour fort. Zu meinem Glück entdeckte ich kurz darauf eine herrenlose TM am Waldrand, die ich mir natürlich schlecht entgehen lassen konnte. Ohne Zögern wanderte die TM 04 Walzer in meinen Beutel **21**. Doch damit nicht genug: Während ich noch den Rückweg zur Straße suchte, sprang plötzlich ein wildes Nidoran (w) aus seinem Grasversteck hervor und griff uns ohne Umschweife an **22**. Pech für das Pokémon! Ein so nettes Schnapp-Angebot konnten mein Team und ich uns natürlich nicht entgehen lassen. Dank Tannzas vorsichtig dosierten Attacken landete Nidoran (w) schneller in einem meiner Pokébälle, als ihm lieb sein konnte! Nur Augenblicke später stand ich wieder auf dem staubigen Boden der Route 35 und steuerte das Grenzhäuschen mit dem Wachposten an, der mich im hellen Sonnenlicht jedoch anstandslos passieren ließ.

SCHNAPP DICH! Als Nidoran angriff, wurde Tannza zur Schnapprunde geschickt.

NETTE FRAU Von dieser Dame erhielt ich ohne Umschweife die Flinkklaue.

Der Käfersammler-Contest

Im Grenzhäuschen selber standen etliche Leute herum, die auf etwas zu warten schienen, doch ich beschloss, mich zuerst einmal im Nationalpark umzusehen und mich dann später um irgendwelche Menschenaufläufe zu kümmern. Gesagt, getan: Noch im Eingangsbereich zum eigentlichen Park geriet ich mit einer Dame ins Gespräch, die auf einer Bank in der Sonne saß. Nachdem sie mich als Trainer erkannt hatte, schenkte sie mir ein Item, mit dem sich die Erstschlagschance meiner Team-Pokémon klar erhöhen ließ: Flinkklaue **23**. Anschließend machte ich den Park unsicher und wurde prompt in mehrere Kämpfe verwickelt, die mein Team und ich jedoch allesamt ohne große Blessuren überstanden **24**. Als Nächstes fiel mir jenseits des Zaunes, der den ganzen Park umspannte, ein Itemball auf, den ich mir nicht entgehen lassen wollte. Und siehe da: Neben einem Jungen in der rechten hinteren Ecke des Parks entdeckte ich ein Loch im Zaun, kletterte fix hindurch und konnte nun auch außerhalb der Umzäunung alles erkunden **25**. Sofort schnappte ich mir den Itemball, den ich vorher entdeckt hatte: Er enthielt einen Paraheiler. Und als ich den Park fast einmal ganz umrundet hatte, stolperte ich auch noch über die TM 28 Schaufler **26**. Wieder zurück durch das Zaunloch brauchten die Pokémon und ich uns über mangelnde Abwechslung keineswegs zu beklagen: Während wir noch im Gelände nach den letzten, kampfbereiten Trainern suchten, attackierte uns plötzlich ein wildes Sonnkern **27**. Ich freute mich nicht schlecht über die neue Teamverstärkung, denn natürlich schafften es meine Pokémon, das Sonnkern schnell zu schnappen. Nun wurde es aber doch

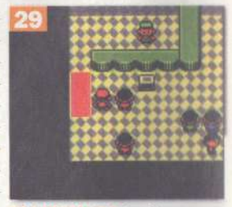
GERNEGROSS Julius versuchte, uns mit seinen zwei Pokémon zu imponieren.

LÜCKE Durch dieses Zaunloch konnte ich endlich wichtige Items erreichen.

BESTENS Auf der anderen Seite des Zauns fand ich im äußeren Park die TM 28.

HUCH! Urplötzlich griff uns ein wildes Sonnkern an, das wir uns schnappten.

POKÉFAN Irmgard jagte uns mit ihrem einsamen Snubbull nun wirklich keine Angst ein.



STARTSCHUSS Im Grenzhaus erklärte der Wächter die Käferfang-Regeln.

SICHLOR Als mich dieser rare Käfer angriff, war mein Wettkampfsieg fast sicher.

SIEG?! Nach dem Wettkampf wurden die Sieger gekürt und Preise vergeben.

endlich Zeit, mich um das Gedränge im Grenzhäuschen zu kümmern, fand ich, und machte mich auf den Weg. Da wurde ich nach wenigen Schritten noch ein letztes Mal zum Duell gefordert: Irmgard hieß meine Gegnerin und war als echter Pokéfan natürlich auf einen Sieg erpicht, aber da hatte sie die Rechnung ganz klar ohne mein Team gemacht ((28. In Windese**28**ar ihr Snubbull am Ende und ich konnte meinen Weg zum Parkeingang fortsetzen. Dort angelangt, kam ich gerade recht, um den Grund für den Menschenauflauf zu erfahren: Heute fand hier ein Käfersammler-Wettkampf statt, zu dem ein Parkwächter gerade die Regeln erklä**29**29. Alle Teilnehmer erhielten 20 Spezialbälle, dann mussten sie in 20 Minuten möglichst seltene Käfer-Pokémon schnappen, um sich hinterher zur Siegerehrung wieder zu treffen. Schon ging es los und ich begann, den Park zu durchstreifen. Ich suchte beinahe eine Ewigkeit, ohne auch nur ein einziges Pokémon aufzuschrecken, da plötzlich hatte ich endlich Glück. Gleich mein allererstes wildes Pokémon war ein extrem s**30**hes Sichlor ((30! Und es kam sogar noch besser: Nach nur zwei Kampfrunden steckte Sichlor in einem Park-Spezialball und ich konnte siegesgewiss auf das Ende des Wettbewerbs warten. Schließlich versammelten sich die Teilnehm**31** Grenzhäuschen ((31. Das Glück war mir auch diesmal hold: Kein anderer Konkurrent hatte ein extrem seltenes Smettbo, Pinsir oder Bibor erwischt, so war am Ende mein Sichlor das uneingeschränkte Sieger-Pokémon des Wettbewerbs! Als ersten Preis nahm ich einen exklusiven Sonnenstein in Empfang – und das geschnappte Sichlor durfte ich auch behalten. Bestimmt würde ich noch einmal wiederkommen und erneut teilnehmen, denn der Käferwettbewerb fand wöchentlich statt. Für den Moment jedenfalls zog ich erst einmal weiter meines Weges und freute mich an meinem Sieg.

PINSIR Für den seltensten Käfer gab's auch den dicksten Preis.

TIKWA'S VIDEOKIDS

Eintrag 05: Mogelbaum und Go-Go-Girls

X=Standort

Liebes Tagebuch,

mein klarer Sieg beim Käferfang-Wettbewerb im Nationalpark hat mir nicht nur einen tollen Sonnenstein als Preis und ein seltenes Sichlor für meinen Pokédex beschert – sondern dem Team und mir noch dazu ordentlich Oberwasser verschafft: Mit stolzgeschwellter Brust und ziemlich siegessicher blicken meine Pokémon und ich in die Zukunft und strömem jetzt wohlgemut die Route 36 entlang, den nächsten, spannenden Erlebnissen unserer Johto-Reise entgegen …

MOGELBAUM Die Kreuzung von Route 36 und 37 wurde von einem seltsamen Baum versperrt.

Mogelbaum blockiert den Weg

Nachdem mein Team und ich den Nationalpark durch den östlichen Ausgang hinter uns gelassen hatten, wanderten wir frohgemut und relativ unbehelligt die Route 36 entlang – bis es plötzlich einfach nicht mehr weiterging! Mitten auf einer Wegkreuzung stand ein knorriger Baum, an dem vorbei einfach kein Durchkommen war 1. Sollte das etwa das Pokémon sein, für das die freundliche Gärtnerin in Dukatia City mir die Schiggykanne mitgegeben hatte? Ich zögerte nicht, das auszuprobieren, und begann, den seltsamen Baum nach allen Regeln der Gießkunst nass zu machen. Kaum hatte ich ihm aber seine Wurzeln benetzt, ließ die angebliche Pflanze ihre Tarnung fallen und griff mich wütend und sehr energisch an 2. Dem Äußeren nach durch und durch ein Blattgewächs, entpuppte sich die unechte Grünpflanze als neue Stein-Pokémon-Art, als ein kampfstarkes Mogelbaum 3! Nachdem ich mit so einer Entwicklung aber fast schon gerechnet hatte, hielt sich meine Überraschung ziemlich in Grenzen und ich schickte ohne Zögern lieber mein Team in den Kampf. Doch Mogelbaum war wirklich ein harter Brocken. Tannza hatte kaum eine Chance gegen das Steinwesen 4 und erst, nachdem ich mein widerstandsfähiges Lorblatt an Tannzas Stelle hatte treten lassen, gelang es uns nach mehreren Runden, Mogelbaum so zu schwächen, dass es sich schließlich schnappen ließ 5. Da hatten wir wirklich Glück gehabt: Ein seltenes Pokémon mehr in meinem Pokédex – und die verstopfte Wegkreuzung war auch endlich wieder passierbar! Als ich einen der Schaulustigen vor Ort ansprach, einen Trainer, der mir bereits vorher aufgefallen war, brach der Junge regelrecht in Jubel aus! Er freute sich so sehr über die behobene Wegblockade, dass er sich mein Eingreifen sogar etwas kosten ließ: Zum Dank für meinen Sieg gegen Mogelbaum schenkte er mir die TM 08 Zertrümmerer, mit der meine Pokémon bestimmte Felsen zerstören konnten 6. Nun, für den Einsatz dieser TM bestand im Moment noch keine Notwendigkeit, aber dafür wollte ich jetzt endlich meine nächste Reise-Etappe in Angriff nehmen: An der ehemaligen Mogelbaum-Engstelle vorbei stapften die Pokémon und ich auf Route 37 der Stadt Teak City entgegen.

BLOCKIERT Malsehen, ob wir diesen Baum nicht fix aus dem Weg bekommen!

WASSERSCHEU Kaum hatte ich den grünen Gesellen begossen, griff er sofort an.

ENTLARVT Das Grünzeug war gar kein Baum, sondern ein waschechtes Pokémon.

TANNZA Im Duell gegen Mogelbaum war mein Tannza leider keine gute Wahl.

Glück und Zufall auf Route 37

Mein Team und ich waren noch nicht besonders weit gekommen, da erspähte ich in der Ferne einige Grünpflanzen, die mich deutlich an Obstbäume erinnerten. Und tatsächlich: Als ich dort ankam, standen dort gleich drei verschiedene Aprikoko-Bäume, die nur auf mich zu warten schienen. Schnell sammelte ich die kostbaren Früchte ein 7, bevor ich kehrt machte und meinen Weg auf der Route 37 fortsetzte. Ein paar Wegbiegungen weiter wurde ich plötzlich von Zwillingen aufgehalten und zum Duell gefordert. Die beiden Mädchen nannten sich Nora und Jo und glichen sich wirklich wie ein Ei dem anderen. Doch kämpferisch hatten sie wenig zu bieten und so besiegten meine Pokémon die eine Schwester exakt genauso fix wie die andere 8, was mir beide als echte Gemeinheit ankreideten. Nun, das störte mich, ehrlich gesagt, nicht besonders. Ich sackte mein Preisgeld ein und ließ

HAB DICH! Dank Lorblatts Einsatz konnte ich Mogelbaum endlich schnappen.

TOLL! Weil der Weg nun wieder frei war, schenkte mir dieser Trainer die TM 08.

ERGIEBIG Auf Route 37 standen gleich drei verschiedene Aprikoko-Bäume.

SIEG Auch die Pokémon der Zwillinge Nora und Jo konnten mich nicht stoppen.

X=Standort

die beiden ohne Umschweife hinter mir, denn ich hatte etwas weiter im Gras schon den nächsten Trainer erspäht. Auch mit diesem machte mein Team nicht lange Federlesens. Doch als ich nach dem kurzen Pokémon-Gerangel gerade weiter der Route 37 folgen wollte, raschelte es im hohen Gras und nur Sekunden später durchbrach ein majestätisches Damhirplex das Grün und attackierte mich augenblicklich. Dieses rentierähnliche Pokémon passte sicher bestens in mein Team, überlegte ich schnell und ließ meine Pokémon daraufhin mit äußerster Vorsicht kämpfen, um Damhirplex bloß nicht aus Versehen komplett zu besiegen. Endlich war das Pokémon geschwächt genug, um einen Pokéball einzusetzen. Doch selbst dann dauerte es noch einige fruchtlose Versuche, bis Damhirplex in meinen Pokédex wanderte 9. Zuletzt hatte ich aber doch Erfolg und das seltene Huftier verschwand in meiner Sammlung. Viel mehr hatten meine Pokémon und ich auf Route 37 kaum zu erwarten – ich gab Marschbefehl und nur wenige Augenblicke später überquerten wir auch schon die Stadtgrenze von Teak City, der nächsten Station auf unserer Reise.

Teak City – Bill und die Zeitkapsel im Poké-Center

Am Stadtrand hieß mich ein Mädchen willkommen. Gleich rechts oberhalb von ihr war das Poké-Center: Hinter uns lagen einige Kämpfe, es war nicht schwer, rauszukriegen, wohin mein erster Weg führte. Doch kaum über die Türschwelle getreten, war ein lautes Poltern und Knarren aus dem oberen Stockwerk des Centers zu hören und kurze Zeit später tauchte ein rot gekleideter Kerl mit kurzen roten Haaren auf. „Oh Schreck, mein Rivale Willi", dachte ich im ersten Moment. Doch der Typ sah zum Glück völlig anders aus. Beherzt sprach ich ihn an und er stellte sich – als BILL vor 10! Endlich hatte ich ihn gefunden, den Pokémon-Spezialisten! Seine Handy-Nummer war ja bereits in meinem Pokécom gespeichert, aber diesen genialen Mann in natura zu treffen, war doch ganz etwas anderes. Und auch er war sehr erfreut. „Die Zeitkapsel funktioniert wieder", berichtete er völlig zutraulich wie ein alter Bekannter, „ich habe sie gerade repariert und generalüberholt. In jedem Poké-Center stehen ab morgen einsatzfähige Zeitkapseln, die dich auch mit der Vergangenheit Pokémon tauschen lassen." Potzblitz! Der Bill hatte es in sich. Ich war regelrecht von den Socken. „Toll", wollte ich gerade ehrfurchtsvoll stammeln – da erklärte Bill: „Ich muss nach Dukatia City zurück …", und war auch schon aus der Tür der Poké-Centers hinaus. Ich überzeugte mich kurz im ersten Stock, dass die Zeitkapsel ab morgen wieder einsatzfähig sein würde 11, ließ meine Pokémon heilen und beschloss einvernehmlich mit meinem Team, dass wir uns in Teak City nun erst einmal ordentlich umsehen wollten.

WALZER? In Teak City entdeckte ich ein Tanztheater, das mich interessierte.

PSIANA Das Mädchen Keiko schickte Psiana ins Duell, doch mein Lorblatt gewann.

NACHTARA Auch die Unlicht-Entwicklung von Evoli wurde von Lorblatt besiegt.

Ein Detektor und fünf „Go-Go-Girls"

Frisch gestärkt traten meine Pokémon und ich aus der Tür des Poké-Centers und hielten uns östlich in Richtung Arena. Schon das erste Haus seitlich des Weges machte einen einladenden Eindruck – die Tür stand sperrangelweit offen – und so zögerten wir nicht lange und betraten die gute Stube. Drinnen befand sich ein Mann mit einem Hut, der lauthals über verschwundene und versteckte Gegenstände grübelte, bis ich ihn aus seinen Gedanken weckte. Er machte mir deutlich, wie viele Dinge eigentlich ständig verloren gingen. Johto war voll davon! Schrecklich! Wenigstens ich hatte ein Auge auf meinen Beutel und die Einträge im Pokécom. Aber andere Leute schienen ziemlich liederlich zu sein. Weil der nette Hausbewohner mich allerdings offenbar für einen ordentlichen Menschen hielt, schenkte er mir nach unserem kurzen Gespräch ein äußerst sinnvolles Item: einen Detektor 12! Wenn ich den benutzte, würde das Ding piepen, sobald sich am Wegesrand etwas Nützliches befand, und mein Beutel nie mehr leer sein! Ich bedankte mich höflichst und machte mich aus dem Staub, bevor der Mann es sich noch anders überlegte. In die Arena von Teak City, die nun am nächsten lag, wollte ich noch nicht und so suchte ich eine Weile herum und landete schließlich vor einem ehrenwerten Etablissement, das sich „Tanztheater" nannte 13. Neugierig betrat ich den Schuppen und erkannte im schummrigen Dämmerlicht der Barbeleuchtung einige Zuschauer, die angespannt fünf Tänzerinnen auf einer dunstigen Bühne musterten, welche sich offenbar auf ihren Auftritt vorbereiteten 14. Nachdem eine Weile nichts passiert war – außer, dass die Tänzerinnen sich hin und her drehten – fasste ich mir

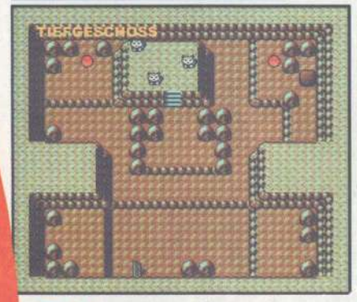
GLÜCK Im Gras ging mir nach einem harten Kampf ein Damhirplex in die Falle.

BILL In Teak City traf ich den fleißigen Pokémon-Spezialisten persönlich.

REPARIERT Nach Bills Reparatur war die Zeitkapsel bald wieder einsatzfähig.

NÜTZLICH Mit dem Detektor dieses Mannes konnte ich versteckte Items aufspüren.

DUELLE Im Innern der Tanzhalle warteten gleich fünf Trainerinnen mit verschiedenen Evoli-Formen.



RUINEN Nach einem Brand war der frühere Pokémon-Turm nur noch eine zweistöckige Ruine.

HO-OH Der Legende nach sollte ein mächtiges Flug-Pokémon im Zinnturm von Teak City hausen. Ob ich es da wohl antreffe?

ein Herz und erklomm die drei oder vier Stufen zu den Brettern, die die Welt bedeuten: „Wollt ihr nicht endlich mit der Show loslegen?!" sprach ich die erste der Schönheiten an. „Ah, du bist ein Pokémon-Trainer", antwortete sie mit einem verschmitzten Augenaufschlag. Und Sekunden später war mein Lorblatt in ein Duell mit einem Flamara verwickelt! Da die Schönheit nach ihrer Niederlage allerdings ziemlich wortkarg blieb, ging ich zur nächsten Tänzerin, wo es haargenau dasselbe war – außer, dass diese leicht geschürzte Dame ein recht starkes Psiana einsetzte **15**! Es half ihr alles nichts! Dann kam das nächste Go-Go-Girl und das nächste … Anscheinend waren alle Tänzerinnen bekennende Evoli-Fans, denn bis zum letzten Kampf bekam Lorblatt es noch mit einem Nachtara **16**, Blitza und Aquana **17** zu tun. Lorblatt und ich merkten die wenigen Treffer kaum, so berauscht waren wir davon, die zwei neuen Evoli-Arten Psiana und Nachtara hautnah im Pokémon-Kampf zu erleben. Doch schließlich war alles vorüber. Nachdem nun eine Weile überhaupt nichts weiter passierte, trat ich zuletzt etwas frustriert von der Bühne, ließ es mir aber trotzdem nicht nehmen, die Zuschauer um ihre Meinung zu fragen. Und schon wieder hatte ich Glück: Ein älterer Herr im Publikum war so begeistert von meinem Kampfstil, dass er mir die VM 03 Surfer zusteckte **18**!!! Die Kämpfe mit den fünf Evoli-Evolutionen hatten sich jetzt wirklich für uns gelohnt – Flüsse, Seen und Meere waren durch Surfer ab sofort überhaupt kein Hinderniss mehr!!! Freudestrahlend rannte ich ins Freie hinaus und schenkte den Tänzerinnen keinen weiteren Gedanken: Johto, ich komme!!!

AQUANA Die Wasser-Form von Evoli ging gegen meine Pokémon sofort zu Boden.

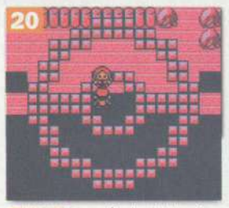
Im Bann der Turmruine

Bald packte mich erneut der Tatendrang: Ich lenkte meine Schritte zum oberen Ende der Stadt – da erspähte ich am Stadtrand einen seltsamen Turm, der mich neugierig machte: Er war nurmehr eine Ruine, die oberen Stockwerke schienen gänzlich ausgebrannt **19**. Ich trat über die Türschwelle … und erstarrte! Willi, mein Rivale, kam auf mich zu und fackelte nicht lange: Ich ließ mich ganz ruhig auf den kommenden Kampf ein **20**. Es kostete Mühe und große Geduld, aber schließlich zog der Angeber vernichtend geschlagen Leine. Hah! Ich glaube, er behandelt seine Pokémon schlecht und lieblos! Nun schaute ich mich weiter in der Ruine um, ließ mich durch einige Luken fallen, kletterte einige Leitern wieder hinauf und lernte so langsam, aber sicher die eingestürzte Ruine kennen. Zuletzt stieß ich auf einen mächtigen Felsen mitten im Weg **21**: Mit dem Zertrümmerer von Route 36 überhaupt kein Problem: Es machte kräftig „Wumms!" und da war kein Felsbrocken mehr. Als ich nun weiterging, hielt mich bald ein Trainer auf und forderte mich. Keine Chance. Lorblatt machte kurzen Prozess – und entwickelte sich auch noch mitten zwischen zwei Runden zu einem wunderschönen Meganie weiter **22**!

SURFER Ein älterer Herr hatte die Kämpfe beobachtet und schenkte mir die VM 03.

Da war der letzte Pokémon-Gegner natürlich leichtes Spiel. Jetzt versuchte ich eine andere Richtung und wurde ein zweites Mal zwischen den angekohlten Felsbrocken aufgehalten: Keine Sorge, auch dieser Trainer durfte beizeiten klein beigeben **23**. Schließlich ließ ich mich durch das mittlere, rauchige Bodenloch im Erdgeschoss fallen. Ich landete auf einer steinigen Ebene im unteren Stockwerk, über der sich eine felsige Plattform mit seltsamen Pokémon-Statuen erhob, die steinalt und zugleich merkwürdig lebendig wirkten. Trotzdem erschrak ich natürlich, als ich mich nun vorsichtig anpirschte: Die seltsamen Steinstatuen platzten auf und wurden lebendig. Und sie flüchteten in ihre neue Freiheit, bevor ich auch nur ein einziges der Hundewesen näher in Augenschein hätte nehmen können **24**. Was war denn das?! Langsam berappelte ich mich. Checkte meine Daten: Auf dem Pokédex waren ein paar neue Einträge. Wer waren Entei, Raikou und Suicune? Bald würde ich es sicher wissen!

EVOLUTION Mitten in einem Gefecht entwickelte sich plötzlich mein Lorblatt.



RIVALE Kaum betrat ich die Turmruine, stürzte sich auch schon mein Rivale auf mich.

GRANIT Oft lagen Felsen im Weg, die wir mit Zertrümmerer beseitigen konnten.

Langsam wurde es jetzt Zeit, die Arena von Teak City aufzusuchen. Der Leiter dort sollte Jens heißen, hatte ich gehört …

MEGANIE Das Pflanzen-Pokémon war im Duell sogar einem feurigen Glutexo über.

LEGENDE Als ich mich den steinernen Statuen näherte, wurden diese lebendig.

NINTENDO64

SO WAS BEKOMMST DU NICHT ALLE TAGE ZU SEHEN: 251 POKéMON IN 3D!

© 1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Pokémon Stadium 2. Jetzt im Handel!

Das neueste und spektakulärste POKéMON Abenteuer für NINTENDO 64: POKéMON STADIUM 2™.

Gibt es eine größere Herausforderung als 251 Pokémon in 3D?

POKéMON Schnapp' sie Dir alle!

Nintendo

www.pokemon.de

• 12 neue Minispiele • Erstklassige Grafiken • Kompatibel mit den POKéMON Editionen: Rot, Blau, Gelb, Gold, Silber und Crystal (Transfer Pak separat erhältlich)

Eintrag 06: Von Teak City nach Westen

X=Standort

Liebes Tagebuch,

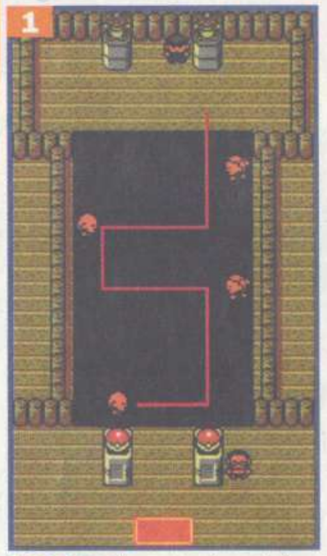
auch in Teak City gibt es so viel zu erkunden, dass ich meiner geplanten Reisegeschwindigkeit schon wieder etwas hinterherhinke. Aber das ist gar nicht mal so schlimm – schließlich lohnen die vielen spannenden Erlebnisse, Kämpfe und neuen Items, die ich bisher in Teak City bekommen habe, diese kleine Verzögerung vollauf! Im Augenblick sind die Pokémon und ich gerade unterwegs zur Arena der Stadt, wo ein Meistertrainer namens Jens den Ton angeben soll. Natürlich sind wir gespannt auf die uns bevorstehenden Prüfungen, aber zugleich auch ziemlich siegesgewiss: Gemeinsam werden wir unsere Arena-Gegner schon in ihre Schranken weisen …

Kurz abgefertigt – Jens und die Geister

Es ging um den Phantomorden, wie ich unter der Hand erfahren hatte. Das bedeutete für mich ganz klar: Die Gegner setzten Geister-Pokémon ein. Vertrackt! Aber ich konnte mich schließlich auf mein Team verlassen. Schlimmstenfalls würden wir zwischendurch zum Poké-Center schleichen. Ich betrat die Teak-City-Arena **1** und schritt direkt auf den ersten Gegner zu: Spezialattacken waren das beste Mittel, das mein Team gegen Geister einsetzen konnte, und wir hatten Glück: Die Taktik reichte glatt für einen schnellen Sieg! Schlimmer jedoch als die Kämpfe war der Weg bis zu Jens, liebes Tagebuch: Kaum setzte ich jeweils auch nur einen Fuß in Richtung nächster Gegner – fand ich mich, wie von Geisterhand getragen, sofort am Eingang der Arena wieder! Es dauerte ziemlich lange, bis ich den Bogen raus hatte, meinen Weg gehen konnte und die Hilfstrainer einen nach dem anderen kalt lächelnd abservierte **2**, ohne dabei dauernd den Boden unter meinen Füßen zu verlieren. Sicherheitshalber habe ich den Marsch bis zu Jens noch einmal in mein Tagebuch gemalt, damit ich ihn nicht vergesse … Aber schließlich kam ich wirklich bei dem Arenaleiter auf festem Boden an: Er war stolz und verharrte schweigend, bis ich ihn forderte – aber seine paar Geister machten meinem Meganie schon lange nichts mehr aus **3**. Jedesmal, wenn die Gegner den gefürchteten Fluch als Attacke einsetzten, parkte ich meinen Champion kurz auf der Ersatzbank – und Meganie war anschließend wieder geheilt, während die Gegner sich durch ihren Fluch selbst gravierend schadeten. Null Problemo für uns, bald waren wir Sieger! Jens trug seine Niederlage mit Fassung **4**: Sein Phantomorden und, als kleine Bonus-Zugabe, die TM 30 **5**, kamen mir gut zustatten! Ich verließ den Holzboden bei Jens in Richtung Eingang – und wurde, wie nicht anders erwartet, kurzerhand zur Eingangstür zurückteleportiert. Schluss mit diesem Spuk, würde ich sagen! Jens sollte ruhig noch etwas trainieren. Jetzt gab es kaum noch etwas für mich zu erkunden in Teak City.

Der Zinnturm von Teak City

Ich lief – viel blieb mir nun nicht mehr übrig – die Hauptstraße im Stadtzentrum entlang und entdeckte schließlich rechts, kurz vorm Turmruinengelände, eine offene Haustür. Drinnen warteten Mönche und wollten mich zuerst nicht durchlassen: Ich zeigte meinen neuen



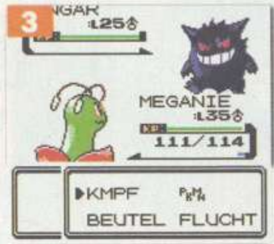
PHANTOME Jens, der Arenaleiter, und seine Helfer setzten im Duell auf ihre Geister-Pokémon.

SIEG Endlich konnte ich einmal mehr einen neuen Orden in Empfang nehmen.

NÜTZLICH Zum Phantomorden heimste ich von Jens gleich noch die TM 30 ein.

VERBORGEN Nur mit Jens' Orden durfte ich per Geheimgang bis zum Zinnturm.

DOROTHEA Auch ihr guter Draht zur Spukwelt nützte dem Medium zuletzt nichts.



GENGAR Neben Alpollos und Nebulaks kam bei Jens auch Gengar zum Zuge.

STOP! Ohne das Item Buntschwinge kam ich im Zinnturm noch nicht weiter.

FORTSETZUNG AUF SEITE 37

HARRY POTTER VON A BIS Z: DIE BÜCHER

Der Film „Harry Potter und der Stein der Weisen“ hat in den USA alle Rekorde gebrochen, die je an einem einzigen Wochenende aufgestellt wurden. Darüber freut sich nicht nur die Filmindustrie, sondern auch der Buchhandel: Der wappnet sich für einen Run auf die Harry-Potter-Bände.

Und diese sind superspannend: Wer nach dem Filmbesuch mehr über die Muggel und die Zauberer erfahren möchte, kann sich auf die packenden Harry-Potter-Titel stürzen. In der Romanverfilmung findet ihr im Wesentlichen die Handlung des ersten Bandes wieder: Harry denkt eigentlich, er sei ein ganz normaler Junge, dem das Schicksal allerdings etwas übel mitspielt. Durch mysteriöse Umstände hat Harry schon als Baby seine Eltern verloren und muss nun bei seinen schrecklichen Verwandten leben. Doch dann erhält der zehnjährige Junge einen Brief mit der Aufforderung, sich in Hogwarts, der Schule für Hexerei und Zauberei, einzufinden. Dort muss er lernen, dass er selbst eine Berühmtheit ist und seine Eltern in der Welt der Zauberer und Hexer wohl bekannt sind. Auch die Schulfächer in Harrys erstem Schuljahr sind etwas seltsam. Außerdem lernt er ein Ballspiel mit dem Namen Quidditch kennen, kümmert sich um ein Drachenbaby und besiegt einen Troll. Ach ja, natürlich findet Harry auch neue Freunde: Ron, Hermine und die Eule Hedwig folgen ihm fortan auf dem Fuße.

Harrys weitere Erlebnisse

Das habt ihr schon alles bei eurem Kinobesuch erfahren? Nun, sicherlich seid ihr dann gespannt wie ein Flitzebogen, wie es mit der Geschichte weitergeht!?! In *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* hat Harry erst einmal Sommerferien. Zuhause langweilt sich der Junge schrecklich und er kann den Schulanfang kaum erwarten. Doch dann verläuft alles anders als erwartet. Erst verpasst er mit Ron den Zug nach Hogwarts, dann läuft beim ersten Quidditch-Spiel alles schief und zu guter Letzt taucht etwas Unheimliches im Schloss auf, für das sogar der weise Dumbledore keine Erklärung hat. Auch im dritten Band *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* geht es turbulent weiter. Denn Harry muss befürchten, aus Hogwarts rauszufliegen, da er seine unerträgliche Tante Magda durch einen Zauber geärgert hat. Doch das Zaubererministerium stöbert ihn auf und schickt ihn zurück zur Schule. Aber der Ärger hört nicht auf: Mit seinen Freunden Ron und Hermine stößt Harry auf ein Geflecht aus Verrat, Rache und Verleumdung. Diesen Verwicklungen entkommt der junge Zauberer auch in dem vierten und aktuellen Band *Harry Potter und der Feuerkelch* nicht: Nach der Quidditch-Weltmeisterschaft marschieren vermummte, düstere Gestalten auf. Am Himmel erscheint sogar ein leuchtender Totenkopf! Trotz dieser bedrohlichen Anzeichen für die Rückkehr des bösen Lord Voldemort, dem Widersacher Harry Potters, ist Hogwarts wegen des Trimagischen Turniers in heller Aufregung. Schließlich muss einges vorbereitet werden. Auch Harry wird an den Spielen teilnehmen. Allerdings weiß er nicht, ob er seinem neuen Freund Mad-Eye Moody wirklich trauen kann. Wird Harry die richtige Entscheidung treffen? Das solltet ihr selbst in Erfahrung bringen. Schließlich ist ja auch noch Zeit, den Weihnachtswunschzettel um einen Harry-Potter-Band zu erweitern! Und: Die Autorin J.K. Rowling ist fleißig am Schreiben. Anfang des nächsten Jahres soll der fünfte Harry-Potter-Roman erscheinen! Wenn das keine zauberhafte Nachricht ist?!

Esther Holdorf

titel Harry Potter (4 Bände)
kategorie Buch
geeignet Ab 10 Jahren
internet www.harrypotter.de
termin Bereits erhältlich

Offizielle Website

Ohne Internet läuft heute fast nichts mehr, das gilt auch für die Manga-Helden. Inzwischen gibt es unzählige Websites, die sich mit den Helden aus *DB*, *DBZ* und *DB GT* beschäftigen. Wir haben aus diesem riesigen Angebot einige ausgesucht.

HTTP://WWW.HARRYPOTTER.DE
Auf der offiziellen Online-Page des Carlsen-Verlags könnt ihr euch die Leseproben zu den einzelnen Bänden reinziehen und euch informieren.

Die Autorin

INFO

Schon im Alter von sechs Jahren schrieb die Britin Joanne K. Rowling ihre erste Geschichte über Rabbit, einen Hasen, der Masern bekommt und von seinen Freunden besucht wird. Bereits während ihrer Kindheit erfindet Joanne außerdem Figuren, die in den Harry-Potter-Romanen auftauchen. Die allein erziehende Mutter einer Tochter, die vor ihren Erfolgen von der Sozialhilfe lebte, kritzelte in den Cafés im schottischen Edinburgh die Geschichten von Harry Potter auf Notizblöcke. Zu Hause tippte Joanne die Erzählung über den kleinen Zauberjungen ab und schickte die Manuskripte an Verlage und Agenten. Als sich der Verlag Bloomsbury meldete, begann die märchenhafte Geschichte der Schriftstellerin: Inzwischen gilt sie als die drittreichste Frau Großbritanniens.

Die vier Buchtitel

Bisher sind vier Harry-Potter-Bände erschienen

titel: ....Harry Potter ...und der Stein der Weisen (Band 1)
preis: ....Ca. DM 28,-

titel: .Harry Potter und die Kammer ....des Schreckens (Band 2)
preis: ....Ca. DM 28,-

titel: Harry Potter und der Gefangene ....von Askaban (Band 3)
preis: ....Ca. DM 28,-

titel: ....Harry Potter und der ....Feuerkelch (Band 4)
preis: ....Ca. DM 44,-

HARRY POTTER

VON A BIS Z: DER FILM

titel: Harry Potter und der Stein der Weisen
kategorie: Kinofilm
geeignet: Ab 6 Jahren
internet: http://harrypotter.warnerbros.com/home.html

Auf deutschen Kinoleinwänden setzte Harry Potter seinen Siegeszug fort, der in den USA sensationell begonnen hatte. Für ungeduldige Potter-Fans liefen die ersten Vorstellungen zahlreicher Filmtheater bereits in der Nacht des Kinostarts an.

SCHLITZOHREN Was haben die Freunde Hermine, Harry und Ron schon wieder ausgeheckt? Oder macht sich das Dreiergespann Sorgen?

Dass dieser Film ein Erfolg werden würde, war fast allen Harry-Potter-Fans klar. Auch David Heyman, der Produzent des Films *Harry Potter und der Stein der Weisen*, war restlos von der Geschichte begeistert. Nachdem er sich erfolgreich um die Filmrechte bemüht hatte, fand er gemeinsam mit der Autorin J. K. Rowling einen geeigneten Regisseur. Chris Columbus (*Kevin – Allein zu Haus* und *Mrs. Doubtfire – Das stachelige Kindermädchen*) schien genau der richtige Mann für die Aufgabe zu sein. Nun galt es nur noch, die passenden Darsteller zu finden. Doch dieses Unterfangen stellte sich als schwierig heraus. Tausende junge Darsteller wurden per Anzeige zu Vorsprechterminen eingeladen. Doch der „Harry" war nicht dabei. Schließlich stieß Columbus auf Daniel Radcliffe. Allerdings sollte Daniel nach dem Willen seinen Eltern nicht für die Rolle des Harry Potter vorsprechen. Nach viel Überredungskunst gaben die Eltern doch die Erlaubnis. Darüber ist der zwölfjährige Daniel inzwischen überglücklich, denn die Dreharbeiten haben ihm Spaß gemacht. Als ihm sein Vater die Nachricht überbrachte, habe er vor Freude „tierisch geheult".

ZUM SCHREIEN! Was mögen die drei entsetzten Kids wohl Schreckliches entdeckt haben?

VERWIRREND Am Anfang fällt es Harry nicht einfach, sich in Hogwarts zurechtzufinden.

ANREISE Das alte Schloss wirkt im über dem Wasser wabernden Nebel richtig unheimlich.

Das „Harry Potter"-Projekt ist gelungen!

Nicht viel anders erging es den Darstellern von Ron und Hermine. Als die beiden ihre Zusage erhielten, konnten sie es kaum glauben. „Eines Tages holten sie Rupert Grint und mich ab und sagten uns, dass wir die Rollen bekommen haben", erzählte Emma Watson, die Harrys Freundin Hermine spielt. Columbus war sich sicher, mit den Kids eine gute Wahl getroffen zu haben. Etwas schneller verlief die Besetzung der erwachsenen Darsteller. Die Autorin hatte genaue Vorstellungen und die meisten von ihr vorgeschlagenen Schauspieler nahmen die Rolle dann auch an. Richard Harris, der den Part des allwissenden Hogwarts-Professors Dumbledore spielt, behauptete, seine Enkelin Ellie habe ihn angerufen und ihm gedroht, dass sie kein Wort mehr mit ihm reden würde, sollte er dieses Angebot abschlagen. „Mir blieb also keine Wahl!", so Harris. Die Überzeugungsarbeit der Enkeltochter hat sich gelohnt: Harris spielt die schwierige Rolle des Dumbledore sehr überzeugend. Auch bei den anderen Darstellern lag das Zweiergespann Rowling und Columbus absolut richtig. Mehr wollen wir jedoch nicht verraten! Überzeugt euch selbst von dem Ergebnis!

ESTHER HÖLDERLE

FREUNDSCHAFT Die weiße Eule Hedwig wird eine treue Begleiterin des Zauberlehrlings. Sie steht dem Jungen stets zur Seite.

HARRY POTTER

VON A BIS Z: DIE SPIELE

titel: Harry Potter und der Stein der Weisen
kategorie: Video-/PC-Spiele
geeignet: Ab 6 Jahren
internet: www.ea.com
termin: Bereits erhältlich

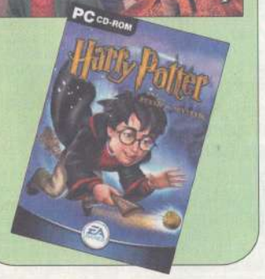
Pünktlich zum heiß ersehnten Kinofilmstart kommt auch die deutsche Videospiel-Gemeinde um den jungen Zauberer mit der gezackten Narbe nicht mehr länger herum: Harry Potter für PC, für GBC, für den GBA und die PlayStation – insgesamt vier verschiedene Potter-Games von Electronic Arts stürmen derzeit alle erdenklichen Spiele-Plattformen und sorgen bei den Fans für Furore!

Angehende Zauberer und magisch interessierte Muggles haben diesen Winter das richtig große Los gezogen: Passend zum bundesweiten Kinostart des ersten Harry-Potter-Films *Der Stein der Weisen* sind nun gleich vier (!) Videospiele von EA mit demselben Titel auf dem Markt! Ab sofort könnt ihr die grandiosen Abenteuer des talentierten Jungzauberers in *Harry Potter und der Stein der Weisen* daher – je nach Wahl – auf dem GBC, dem GBA, der PlayStation und sogar am PC selber nacherleben. Und alle Versionen für die verschiedenen Plattformen unterscheiden sich auch noch jeweils in einigen wesentlichen Handlungsverstrickungen. Selbst wenn ihr mehrere der Spiele zockt, gibt's also immer wieder Neues zu entdecken! Und Langeweile ist bei Harrys spannenden Abenteuern natürlich Fehlanzeige! Je nach vorhandener Konsole steht euch darum in jedem Fall ein magieträchtiges Weihnachten, Silvester und neues Jahr bevor ...

MATTHIAS GLAUB

Als PC-Spiel

Am PC erlebt ihr die grafisch beste Version von Harry Potters Abenteuern aus dem ersten Buch-Band *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Hier könnt ihr euch in einem kurzen Quidditch-Turnier messen oder dürft in und um Hogwarts viele magische Abenteuer mit 20 Original-Charakteren aus dem Buch bestehen. Natürlich lernt ihr auch Zaubern und löst spannende Rätsel. Einfach toll!

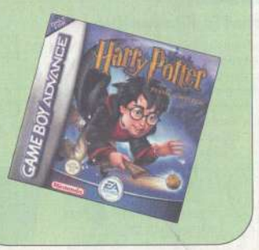


Als PSone-Titel

Weniger Kopfarbeit, dafür aber mehr Action bietet euch Harry Potters Spiele-Version für die PlayStation. Ihr erforscht Hogwarts, reitet den Nimbus 2000, steigt in die Achterbahn durch Gringotts und schult in Mini-Games eure Zauberfähigkeiten. Zwischendurch geben euch viele bekannte Figuren aus dem Buch nützliche Tipps oder bitten euch um Hilfe. Abwechslung garantiert!

Auf dem GBA

Mehr als 29 knifflige Aufgaben muss Harry auf der GBA-Version in erstaunlich guter 2D-Grafik lösen, um hier sein erstes Schuljahr zu schaffen. Als Jungzauberer erlebt ihr dabei aufregende Entdeckungstouren durch Hogwarts und Umgebung oder tobt euch in fetzigen Mini-Games und bei schwierigen Rätseln aus. Auch Harrys beste Freunde Ron und Hermine sind natürlich mit dabei!



Auf dem GBC

Grafisch nicht ganz so überzeugend, aber inhaltlich erste Sahne ist der Harry-Potter-Titel für den guten alten GBC. Hier erlebt ihr ein geniales Rollenspiel-Abenteuer, bei dem ihr dank wichtiger Infos und siegreicher Kämpfe die Erfahrung eures Charakters steigert. Auch ein integriertes Kartenspiel mit besonderen Zauberkarten zum Sammeln gibt's im Titel. Vielschichtig und fesselnd!

Kein EA-Spiel, aber trotzdem ein toller Harry-Potter-PC-Titel für Tüftler mit Grips ist der *Lego-Creator Harry Potter*, mit dem ihr Harrys Welt mit virtuellen Lego-Steinen nachbauen könnt. Da geht's mal nicht so sehr um Action, sondern um bauliches Talent. Gerade darum ist der Titel aber nicht nur für Lego-Fans eine gute Wahl. Und wer weiß, was für magische Spiele-Software in Zukunft noch zu Harry Potter erscheint ...

CREATOR Mit Legos Creator Harry Potter baut ihr Hogwarts am PC.

HARRY POTTER VON A BIS Z: DIE FANARTIKEL

Die Harry-Potter-Fans mussten lange darauf warten, doch anlässlich des Film-Starts von „Harry Potter und der Stein der Weisen“ kommen endlich zahlreiche Fan-Artikel auf den Markt. Wir stellen euch einige davon vor.

DETAILGETREU Natürlich ist auch Harrys Eule Hermine dabei.

KLASSE Harry und seine Freunde fahren mit dem Hogwarts-Express zur Schule.

Hogwarts für zu Hause

LEGO-STEINE So könnt ihr endlich eure Vorstellungen umsetzen!

Ihr habt die Harry-Potter-Romane gelesen und wollt die zauberhaften Geschichten zu Hause nachspielen? Dann sind die elf Harry-Potter-Sets von der Firma Lego für euch bestimmt genau das Richtige! Mit ihnen könnt ihr den Hogwarts-Express durch euer Zimmer fahren lassen, in der Winkelgasse einkaufen, Abenteuer im verbotenen Gang erleben und noch viel mehr. Natürlich sind auch Harry, Hermine, Ron und andere Roman-Figuren dabei.

kategorie: .....Lego-Steine
hersteller: .....Lego-GmbH
geeignet: .....Ab 4 Jahren
preis: ..Ca. DM 4,- bis ca. DM 240,-
termin: .....Erhältlich

Magisches Wissen

DATENBANK Alle Infos über Harry, Hogwarts und Hermine

Wer war noch mal Albus Dumbledore? In welchem Hogwarts-Haus lebt Harry Potter? Wer auf solche Fragen eine schnelle Antwort sucht, sollte die Zauberfibel von Hasbro zu Rate ziehen. In dem kleinen Organizer ist alles zu den Themenbereichen „Personen & Wesen“, „Zauberdinge“, „Hogwarts-Häuser“, „Orte“ und „Quidditch“ enthalten. Außerdem könnt ihr dort „Zauberkontakte“ speichern, Wichtiges in ein digitales Notizbuch eintragen und eure Harry-Potter-Kenntnisse mit dem Wissens-Quiz überprüfen.

TOLL Geballte Informationen für alle Harry-Potter-Fans.

kategorie: .....Datenbank
hersteller: .....Hasbro
geeignet: .....Ab 6 Jahren
preis: .....Ca. DM 75,-
termin: .....Erhältlich

Hoch die Tassen!

TASSEN Zauberhafte Filmmotive

Ihr seid ganz begeistert von den Schauspielern des Harry-Potter-Kinofilms? Dann werden euch diese kultigen Movie-Tassen von der Achterbahn AG garantiert vom Hocker reißen. Auf der einen Seite der Becher befindet sich jeweils ein gezeichnetes Wappen oder Bild und auf der anderen ein tolles Foto aus dem Film *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Ist es nicht klasse, wenn einem schon beim Frühstücks-Kakao Harry Potter alias Daniel Radcliffe ins Auge blickt? Da kann doch eigentlich kaum noch etwas schief gehen, oder?!

WUNDERSCHÖN Wetten, dass ihr bald nur noch aus diesen Tassen trinken wollt?!

kategorie: .....Tassen
hersteller: .....Achterbahn AG
geeignet: .....Ab 5 Jahren
preis: .....Ca. DM 11,50
termin: .....Erhältlich

Virtuelle Zauberwelt

CD-ROM Fantasie ohne Grenzen

Hobby-Konstrukteure aufgepasst: Mit *Lego Creator Harry Potter* liefert euch die Firma Lego eine virtuelle Spielzeugkiste, mit der ihr auf dem PC-Bildschirm Harrys Welt entstehen lassen könnt. Aus Lego-Steinen errichtet ihr das Schloss Hogwarts . Ein selbst gebauter Schienenstrang bringt den Hogwarts-Express vom Gleis 9¾ direkt dorthin. Wenn alles fertig ist, könnt ihr die Bauanleitung ausdrucken und alles mithilfe von Lego-Steinen in die Realität umsetzen.

GENIAL Die Sachen, die am PC entstehen, könnt ihr mit Lego-Steinen nachbauen.

kategorie: .....CD-ROM
hersteller: .....Lego-GmbH
geeignet: .....Ab 8 Jahren
preis: .....Ca. DM 80,-
termin: .....Erhältlich

Sammeln, Setzen, Siegen

SPIEL Erobert die vier Türme!

Bei diesem Zauberstein-Sammelspiel können zwei Harry-Potter-Fans mitmachen. Es ist ganz einfach: Setzt geschickt Zaubersteine und beschwört Zaubersprüche sowie Zaubertränke herauf. Wem von euch beiden das am besten gelingt, der erobert die vier Türme auf der Spielmatte – und hat damit gewonnen! Der besondere Clou: Da die Zaubersteine in einem kleinen Beutel aufbewahrt werden, passt das Spiel in jede Jackentasche!

SUPER Das spannende Spiel lässt sich superschnell auf- und abbauen.

kategorie: .....Spiel
hersteller: .....Mattel
geeignet: .....Ab 6 Jahren
preis: .....Ca. DM 20,-
termin: .....Erhältlich

KNIFFLIG Wer hier alle Fragen richtig beantworten will, muss sich schon sehr gut auskennen!

Nichts für Muggel!

QUIZ-SPIEL Wer kennt sich aus?

„Wer verkaufte Lord Voldemort den Zauberstab, der Harrys Stirn vernarbte?“ „Wie alt ist Nicolas Flame?“ Wenn euch diese Fragen keine Kopfschmerzen bereiten, habt ihr gute Chancen beim großen Harry-Potter-Quiz von Mattel. Ziel des Spiels mit dem Titel *Harry Potter und der Stein der Weisen* ist es, als Erster durch die richtige Beantwortung von Harry-Potter-Quizfragen sechs Magiekarten zu sammeln. Die Zauberspruchkarten helfen euch dabei, euren Mitspielern ein Schnippchen zu schlagen. Viel Spaß!

kategorie: .....Quiz-Spiel
hersteller: .....Mattel
geeignet: .....Ab 8 Jahren
preis: .....Ca. DM 90,-
termin: .....Erhältlich

Coole magische Klamotten für jeden Anlass

T-SHIRTS Ein absolutes Muss für alle Harry-Potter-Fans

Ihr schwärmt für die Romane und den Kinofilm über den berühmten Zauber-Schüler Harry Potter? Dann wollt ihr eure Begeisterung bestimmt allen zeigen. Supergut geht das mit den schicken Harry-Potter-T-Shirts von der Achterbahn AG. Ob in der Schule oder am Strand: Damit macht ihr garantiert immer eine gute Figur!

KULTIG Der nächste Sommer kommt bestimmt – und damit die Gelegenheit, eines dieser T-Shirts zu tragen!

kategorie: .....T-Shirts
hersteller: .....Achterbahn AG
geeignet: .....Ab 8 Jahren
preis: .....Ca. DM 30,-
termin: .....Erhältlich

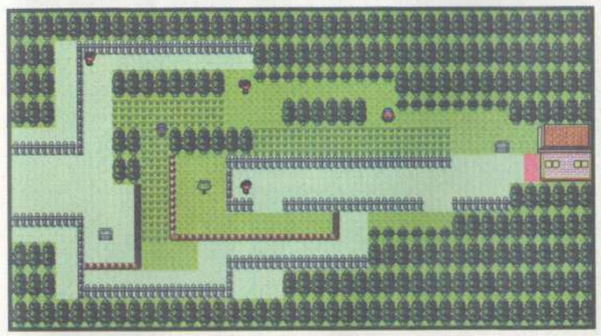
GENGAR Jens' Geister-Pokémon waren harte Gegner.

Phantomorden vor und durfte passieren. Ein paar Unterführungen weiter trat ich wieder ins Freie und lief direkt auf einen hohen Turm zu, dessen Eingangsschild verkündete: Zinnturm **6**! Klar, dass ich reinging. Aber drinnen traf ich nur einen Mönch, der mir erzählte, dass ich ohne Buntschwinge hier noch nicht weiterkam **7**. Hatte ich die irgendwo unterwegs vergessen oder lag das vielleicht daran, dass ich die *Goldene Edition* spielte? – Ich zog jedenfalls erst einmal Leine, etwas enttäuscht natürlich, aber drei Tunnels später und zurück auf Teak Citys Hauptstraße hatte ich dann schon wieder andere Sorgen: Vorräte und Bälle kaufen und danach nix wie raus aus der Stadt! Klar, natürlich: Vorher machten wir auch noch einen heilsamen Zwischenstopp im Poké-Center. Aber dann ging's sofort und ohne Umschweife durch das westliche Stadttor hinaus auf die Route 38 **8**. Mein Team und ich waren wohlauf und gespannt und auf alles gefasst.

WEITER! Nach den Abenteuern verließen mein Team und ich erleichtert Teak City.

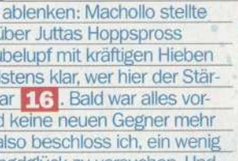
Trainer und wilde Pokémon auf Route 38

Bereits nach wenigen Schritten auf unserer neuen Reise-Etappe wurden die Pokémon und ich von einem grobschlächtigen Matrosen herausgefordert, der am Wegesrand auf Gegner wartete **9**. Aber Pierre, so hieß der Kerl, hatte mit seinem einzelnen Felino keine Chance gegen mein Team. Bald ließen wir den Verlierer stehen und näherten uns dem nächsten Gegner, einem Vogelfänger namens Timo. Dieser schickte nacheinander drei Dodus ins Gefecht, gegen die ich mein Tannza zu Hilfe holte: Das Pokémon konnte sich nun einmal so richtig austoben, bis auch Timo nach einigen Runden klein beigeben musste **10**. Kurz hinter dem geschlagenen Trainer erblickten wir einen Obstbaum, den ich natürlich sofort abernte. Kostenlose Kraftbeeren waren mir immer willkommen **11**! Nur wenig später bekamen wir es nun mit einer frechen Göre zu tun, die uns kess herausforderte **12**. Doch auch ihr schnippisches Gehabe konnte nicht verhindern, dass mein Onix ihrem Waaty einige ordentliche Felsbrocken an die Elektro-Stirn knallte, bis der Duellsieg uns gehörte **13**. Wir ließen das freche Mädchen stehen und stellten uns dem nächsten Gegner, dem Schuljungen Lutz, zum Kampf. Lutz ließ ein gut entwickeltes Pantimos für sich antreten, aber inzwischen war mein Team wirklich kampferprobt: Der Sieg ging uns glatt von der Hand! Danach wollte Lutz unbedingt Kontakte tauschen und ich ging darauf ein, weil er sich bei Neuigkeiten sofort melden wollte **14**. Nun wartete auf Route 38 nur noch eine letzte Gegnerin, die Schönheit Jutta, auf mein Team **15**. Doch trotz ihrer aparten Erscheinung ließen die Pokémon und ich uns natürlich nicht vom Kampf ablenken: Machollo stellte gegenüber Juttas Hoppspross und Hubelupf mit kräftigen Hieben schnellstens klar, wer hier der Stärkere war **16**. Bald war alles vorbei und keine neuen Gegner mehr übrig, also beschloss ich, ein wenig mein Jagdglück zu versuchen. Und was für Glück ich hatte! Schon nach ein paar Schritten im hohen Gras scheuchten die Pokémon und ich ein wildes Porenta auf, das bald schon in einem Pokéball ver-



X=Standort

TELEFON Lutz versprach, sich im Falle von Neuigkeiten sofort bei mir zu melden.

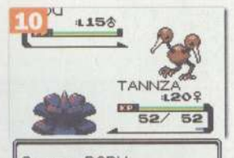


HÜBSCH Jutta sah gut aus, aber wir ließen uns vom Äußeren nicht beeindrucken.

ZACK! Machollos Attacke traf Hubelupf mehrmals hart und führte uns zum Sieg.

WEITER! Nach den Abenteuern verließen mein Team und ich erleichtert Teak City.

SEEMANN Mein erster Gegner auf Route 38 war ein weit gereister Matrose.



DODU Gegen die Pokémon von Vogelfänger Timo ließ ich Tannza sich bewähren.

OBST Ein Beerenbaum auf Route 38 sprang mir ins Auge, den ich sofort plünderte.

GÖRE Rosemarie riskierte eine ziemlich dicke Lippe, als sie uns zum Duell forderte.

TREFFER Onix' machtvolle Attacken zwangen Waaty sehr schnell zu Boden.

MILTANK Dem Pokémon-Patienten auf der Farm zu helfen, war mir ein echtes Vergnügen.

schwand. Doch damit nicht genug: Gleich der nächste, wilde Gegner war ein äußerst seltenes Miltank **17**. Und als ich nach diesem nur kurze Zeit später auch noch ein wildes Tauros schnappen konnte **18**, klopfte mein Trainer-Herz wild vor Freude und Aufregung. Noch eine Weile durchstreifte ich nun das hohe Gras und bekam es dabei mit Rattfratzen, Rattikarls und Magnetilos zu tun. Aber schließlich gab ich es auf, nach neuen Pokémon zu suchen, und setzte lieber meinen einmal eingeschlagenen Weg fort.

17

SPITZE Im hohen Gras von Route 38 griff uns unversehens ein wildes Miltank an.

18

DOPPEL-GLÜCK Kurz nach Miltank lief uns auch ein wildes Tauros über den Weg.

Ein krankes Miltank

Gleich am Anfang von Route 39 **19** erwartete mich schon wieder – ein Trainer, was sonst?! Doch seine zwei Flegmon wurden von meinem starken Team natürlich problemlos abserviert. Kurz neben dem vorwitzigen Trainer aber begann ein umzäunter Bauernhof, der mich im Augenblick viel mehr interessierte als ein Pokémon-Kampf: Kuhmuh-Farm stand auf dem Schild am Eingangstor des Geländes **20** und ein kleines Stückchen dahinter entdeckte ich einen wunderschönen Obstbaum, den ich sogleich um seine Früchte brachte: Eine nützliche und kostenlose Minzbeere wanderte in meinen Beutel **21**! Was ich in diesem Moment natürlich nicht ahnen konnte: Schon sehr bald sollten mir die unterwegs eingesammelten Beeren noch gute Dienste leisten! Im Stall neben dem Bauernhaus nämlich stand ein kläglich muhendes Miltank, das schwach, blass und krank aussah – sofern man das bei einem Pokémon überhaupt einschätzen kann **22**. Ein Gespräch mit dem Farmer im Haupthaus brachte zudem ans Licht, dass das kranke Pokémon inzwischen nicht einmal mehr Milch gab **23**, es allerdings mit einigen Beeren vielleicht wieder aufgepäppelt werden konnte. Gut, dass ich unterwegs so fleißig Obstbäume geplündert hatte! Ich ging in den Stall zurück und begann, das kranke Miltank aus meinen Vorräten zu versorgen **24**, bis es sich schließlich nach einigen Beeren schon etwas besser fühlte. Meine Obst-Vorräte waren inzwischen zwar fast erschöpft, doch zu guter Letzt schaffte ich es trotzdem, Miltank wieder ganz gesund werden zu lassen **25**. Als ich nun noch einmal zum Farmer ins Haus ging, um ihm von meinem ärztlichen Erfolg zu berichten, freute der Mann sich so sehr, dass er mir aus Dankbarkeit ohne Zögern die TM 13 Schnarcher schenkte. Auch Milch wurde auf der Farm nun wieder angeboten, welcher eine große Heilwirkung nachgesagt wurde – und die dabei nicht einmal besonders teuer war! Aber da ich ja eben erst in Teak City noch alle meine Vorräte aufgefüllt hatte, kaufte ich lieber erst einmal keine Miltank-Milch, sondern machte mich nach einem kurzen Abschied wieder auf die Reise.

19

ROUTE 39 Der neue Wegabschnitt hielt einige Überraschungen bereit.

20

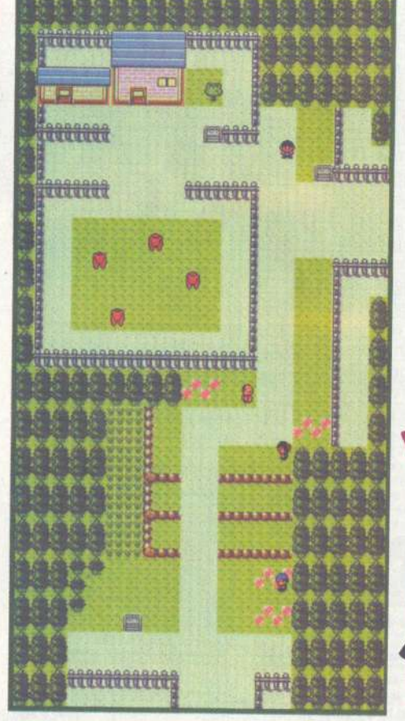
MILCHLIEFERANT Auf der Kuhmuh-Farm wurden Miltanks als Nutzvieh gehalten.

21

ZUGREIFEN Einen Obstbaum im Farm-Garten musste ich natürlich sofort plündern.

22

PATIENT Im Kuhstall links neben dem Farmhaus wurde ein krankes Miltank gepflegt.



X=Standort

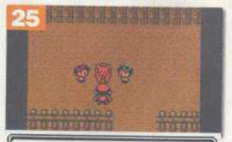
23

SORGE Der Farmer war beunruhigt, weil das kranke Miltank keine Milch mehr gab.

24

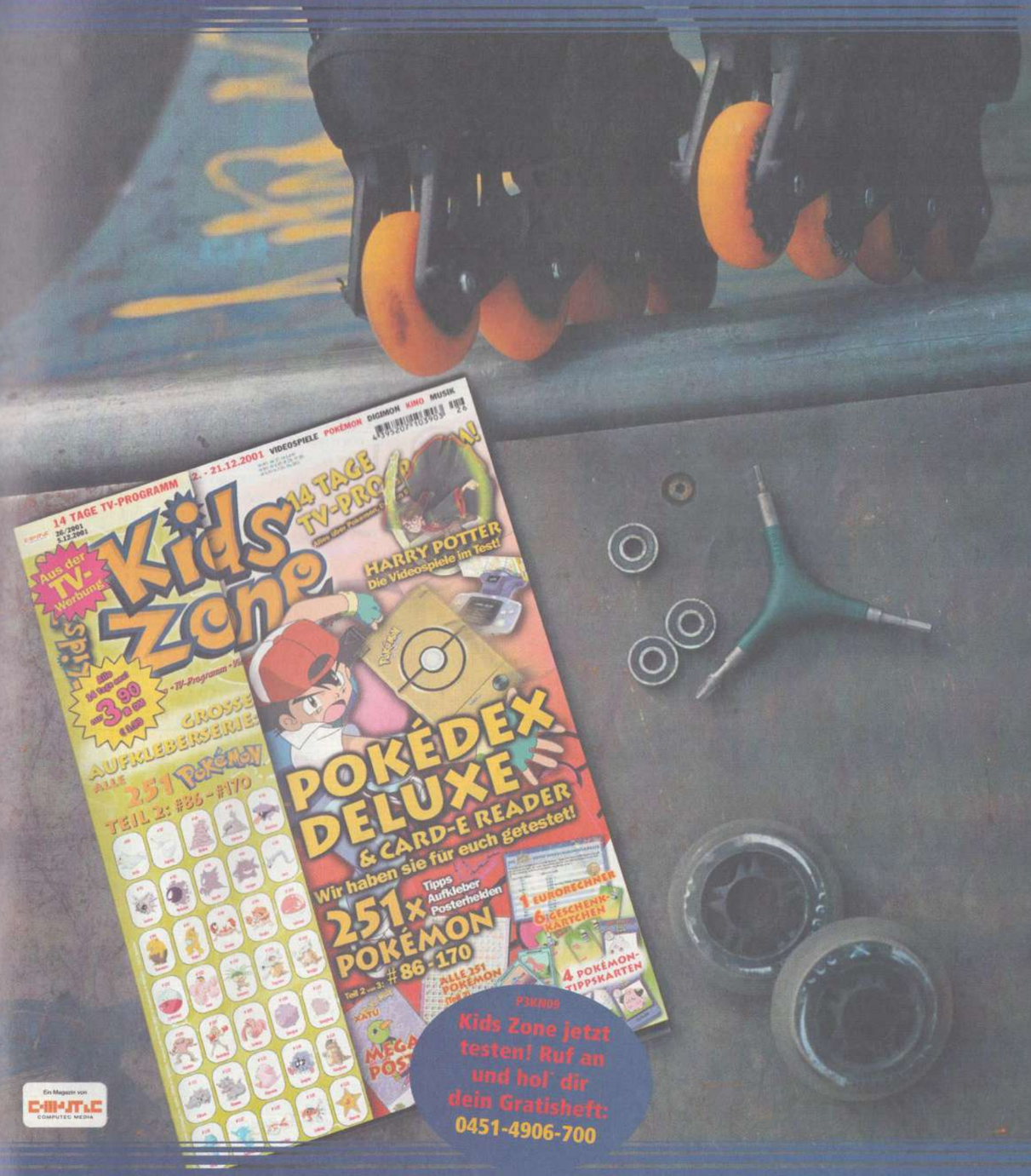
FUTTER Ich gab Miltank Beeren, so dass es zusehends wieder zu Kräften kam.

25



ERFOLG Dank meiner Beeren wurde Miltank schließlich wieder ganz gesund.

KIDS ZONE – ALLE 14 TAGE NEU!
EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE

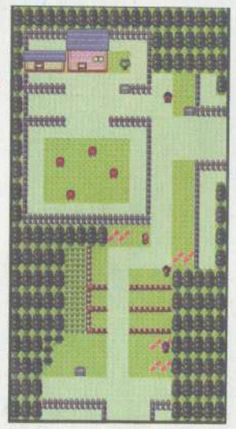


Kids Zone

- Alle Infos zu Pokémon, Digimon Dragon Ball und Monster Rancher.
- Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
- Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, Dreamcast, PS2
- Musik- und Kinotipps
- Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
- Nur geniale DM 3,90

Eintrag 07: Auf zur Spitze des Leuchtturms

X=Standort



Liebes Tagebuch,

nachdem ich dem kranken Miltank auf der Kuhmuh-Farm zum Glück helfen konnte, wandern meine Pokémon und ich jetzt zielstrebig in Richtung Oliviana City. Noch trennt uns eine kurze Route von unserem Ziel, aber sicher ist auf diesem Wegabschnitt nicht mit vielen Kämpfen oder anderen größeren Reiseunterbrechungen zu rechnen. Gut so! Ich brenne nämlich schon auf meinen nächsten Arenaleiter-Kampf und den werde ich ganz sicher schon sehr bald in Oliviana erleben …

Kämpfe auf Route 39

Ein Stück unterhalb der Kuhmuh-Farm stolperte ich unvermittelt in meinen ersten Gegner hinein, einen Poké-Fan, der nur auf mich gewartet zu haben schien **1**. Vorwitzig stoppte uns der Kerl namens Söncke und setzte sofort sein einziges Pokémon, ein Level-17-Pikachu, auf mein Team an. Wie er mit nur einem einzigen Kämpfer alle meine Pokémon schlagen wollte, war mir wirklich ein Rätsel. Er hatte wohl gedacht: „Versuchen wir es einfach mal!" Doch natürlich hatte er unter solchen Vorzeichen keine Sieg-Chancen. Kaum hatten wir Söncke in die Knie gezwungen, versuchte auch schon der nächste Poké-Fan – eine Trainerin namens Ruth – mein Team aufzumischen **2**. Pech für sie! Ruth hatte genauso wenig eine Chance wie ihr Vorgänger: Ich schickte Onix gegen ihr Pikachu in den Ring und der Elementvorteil des Stein-Pokémon entschied den Kampf nach wenigen Runden eindeutig für mich **3**. Nun galt es nur noch, einen letzten Matrosen am Wegesrand zu bezwingen, der immerhin mit drei Pokémon gegen uns antrat. Doch da zwei unserer drei Gegner Wasser-Pokémon waren – ein Krabby und ein Quaputzi – brauchte ich nur Meganie loszuschicken und hatte leichtes Spiel: Es dauerte nicht lange, da war der ganze Duell-Spuk für unseren Gunsten vorbei! Drei Trainer insgesamt, das waren in etwa die Gegner, mit denen mein Team und ich gerechnet hatten. Nachdem ich noch ein paar kurze, erfolglose Runden durchs hohe Gras auf Route 39 gedreht hatten, ging es nun zügig in Richtung Oliviana City weiter. Ich konnte bereits die dortige Pokémon-Arena am Ortseingang erkennen …

FAN Wie Söncke uns mit seinem Pikachu besiegen wollte, blieb sein Geheimnis.

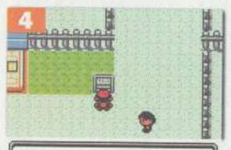
SMALLTALK Poké-Fan Ruth verwickelte mich in ein Gespräch, bevor wir kämpften.

STÄRKER! Onix war als Stein-Pokémon Pikachus Elektro-Kräften klar überlegen.

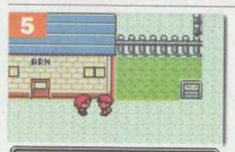
X=Standort

Willkommen in Oliviana City

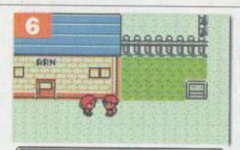
Gleich das erste Gebäude von Oliviana City war, wie vermutet, die Pokémon-Arena **4**, zumindest stand das auf dem Hinweisschild vor dem Haus. „Na, dann schauen wir da doch mal rein", dachte ich und setzte mich in Richtung Eingang in Bewegung, doch bevor ich noch die Tür erreichte, trat mir auch schon völlig unerwartet Rotschopf Willi, mein Rivale, in den Weg **5**. Mein erster Schrecken verwandelte sich allerdings bald in Erleichterung, denn mit mir kämpfen wollte der unsympathische Kerl diesmal wider Erwarten nicht. Stattdessen erzählte er von einem kranken Pokémon im Oliviana-Leuchtturm und dass die Arena des Ortes völlig verlassen sei **6**. Kaum war Willi nach seiner Ansprache des Weges gezogen, überzeugte ich mich selbst und betrat eine total verwaiste Pokémon-Arena, in der man höchstens den Staub rieseln hörte: Hier war wirklich keine Menschenseele – und erst recht kein Poké-Meister **7**. Also machte ich kehrt und beschloss, die Stadt zu



OLIVIANA Direkt beim Ortsschild am Stadteingang lag auch die Pokémon-Arena.



WILLI Schon wieder traf ich meinen Rivalen, aber diesmal wollte er nicht kämpfen.



INFO Willi erzählte vom kranken Pokémon im Leuchtturm, das Hilfe brauchte.

AUSGEFLOGEN Als ich die Arena betrat, war die Kampfstätte völlig verwaist.

GESPRÄCHIG Der Angler im Haus beim Poké-Markt erzählte eine ganze Menge.

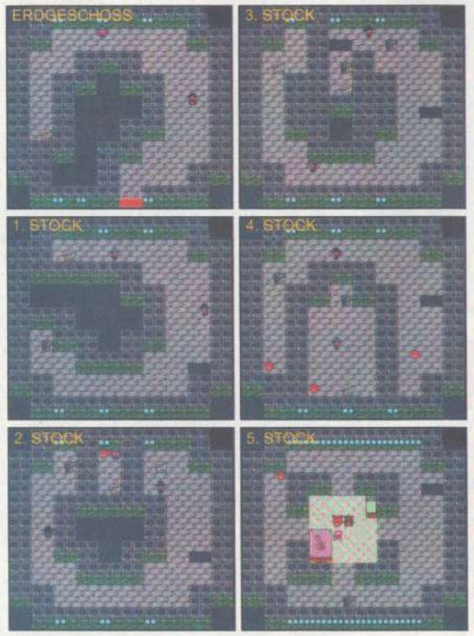
BELOHNUNG Fürs geduldige Zuhören bekam ich zu guter Letzt die Profiangel von ihm.

AMPHAROS Im Leuchtturm von Oliviana wartete ein Pokémon-Patient bereits auf meine Hilfe.

sehr freute und mir sofort aus seinem Leben erzählte **8**. Ich hörte geduldig zu und war ganz schön baff, als er mich zuletzt für meine Ausdauer mit einer tollen Profiangel belohnte **9**. Klar, dass ich die neue Angelrute sofort ausprobieren musste, und kaum war der Haken im Wasser gelandet, biss auch schon etwas an **10**: Ein wildes Krabby, das mein Team und mich sofort attackierte **11**! Doch der Angriff ging für das Wasser-Pokémon schon bald nach hinten los, es wanderte schnurstracks in meine Sammlung. Dort blieb es allerdings nicht lange, denn als ich kurz darauf ein weiteres Haus betrat, traf ich dort zu meiner Überraschung einen Pokémon-Sammler, der mein frisch geschnapptes Krabby unbedingt gegen ein Voltobal eintauschen wollte **12**. Gar nicht schlecht! Ich willigte ein. Aber schon im nächsten Haus, in das ich neugierig meine Nase steckte, kam es sogar noch besser: Ein alter Seebär schenkte mir nach einem kurzen Gespräch ganz unvermittelt die VM 04 Stärke **13**! Ich war baff: Einige Male auf meiner Reise hatten mir bereits Felsbrocken den Weg versperrt, die aber ab sofort kein Hindernis mehr darstellen würden. Meine Pokémon konnten sie jetzt jederzeit kinderleicht aus dem Weg räumen. Einfach Spitze! Langsam wurde es nun höchste Zeit, fand ich, dem kranken Pokémon im Leuchtturm einen Besuch abzustatten.

TAUSCHGESCHÄFT Im Haus beim Leuchtturm konnte ich Krabby gleich eintauschen.

STÄRKE Vom Matrosen in einem Haus am Strand bekam ich gratis die VM 04 Stärke.



PETRI HEIL! Natürlich musste ich die neue Angel sofort testen – und hatte Glück!

KAMPF Krabby griff an und wanderte für diesen Leichtsinn in meine Sammlung.

Der Leuchtturm von Oliviana

Nur Augenblicke später stand ich am Eingang des hohen Leuchtturms, doch bevor ich das Gebäude betrat, holte ich lieber noch mal tief Luft: Wer wusste schon, welche Gefahren mich im Inneren erwarten würden **14**! Und tatsächlich, kaum war ich einige Schritte durch das drinnen herrschende Halbdunkel gestapft, trat mir auch schon ein Gentleman in den Weg, stellte sich als Hubert vor und forderte mein Team in aller Höflichkeit zum Pokémon-Wettstreit heraus **15**. Was hatte sich der Mensch bloß dabei gedacht? Wahrscheinlich kam es ihm nur auf den sportlichen Wettstreit an und nicht auf den Sieg, denn sein einziges Pokémon, ein Noctuh, ging gleich in der ersten Runde gegen mein Meganie zu Boden **16**. Unerschütterlich lächelnd gab der wohlerzogene Herr mir danach meine Siegprämie und verabschiedete sich genauso höflich, wie er sich vorgestellt hatte. Natürlich blieb der Engländer bei weitem nicht der einzige Herausforderer, der mir auf meinem Weg den Leuchtturm hinauf begegnete: Insgesamt sieben wagemutige Pokémon-

LEUCHTTURM Bevor ich das Gebäude betrat, holte ich noch einmal tief Luft.

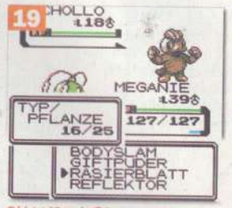
GENTLEMAN Hubert war der erste Gegner, der mir im Turm in die Quere kam.

Trainer stellten sich meinem Team in die Quere, die aber einer nach dem anderen den Kürzeren gegen uns zogen. Zwischendurch sammelte ich noch ein paar Items auf, bis es plötzlich im vierten Stock des Turmes nicht mehr weiter nach oben ging. Von außen hatte ich mindestens fünf Stockwerke gezählt, das Erdgeschoss nicht mitgerechnet. Merkwürdig! Ich suchte herum und entdeckte Löcher im Boden jeder Etage, durch die ich mich jetzt probeweise fallen ließ. Wie groß aber war mein Erstaunen, als ich im dritten Stock durch das Loch neben der Treppe sprang und mich in einem bisher unentdeckten Raum des Turmes wiederfand, der von einem Matrosen bewacht wurde: Duell-Gegner Nummer acht **17**! Auch dieses „kleinere Problem" war jedoch bald aus der Welt geschafft und ich stieg eilig die Treppe im Hintergrund des Gemachs weiter hinauf. Zwei Stockwerke höher öffnete sich dann das enge Treppenhaus zu einem größeren Raum und wieder wurden die Pokémon und ich schon von einem Matrosen erwartet **18**. Kornelius, so hieß der Seemann, schickte zwei Machollos und ein Quaputzi gegen uns ins Feld, doch nach wenigen Runden stand keiner unserer Gegner mehr auf seinen Füßen **19**. Jetzt konnte ich in aller Ruhe einen Superball einsammeln, der dort herumlag **20**, um anschließend die Treppe ins letzte Stockwerk des Turms zu erklimmen, wo ich zu meiner Freude auch noch einen Supertrank entdeckte **21**. Danach betrat ich endlich den zentralen Raum an der Leuchtturmspitze – und hielt verblüfft inne: Vor mir stand ein wunderschönes Mädchen, das sich offenbar um ein krankes Ampharos kümmerte, welches klägliche Laute von sich gab. Und als ich sie ansprach, stellte sich die Schönheit – als Arenaleiterin Jasmin vor! Na sowas! Ich hatte meinen nächsten Meister-Gegner endlich gefunden **22**. Doch Jasmin weigerte sich hartnäckig, das kranke Pokémon zu verlassen. Stattdessen bat sie mich, Medizin für ihren Schützling zu besorgen, erst dann würde sie in ihre Arena zurückkehren. Also gut, es ging wohl nicht anders: Vor diesem Kampf musste ich erst einmal helfen. Schnell ließ ich mich durch die Bodenöffnungen bis ins Erdgeschoss hinunterfallen, verließ den Leuchtturm und machte mich auf die Socken zum Strand. Mein nächstes Ziel war Anemonia City jenseits des Meeres, wo ich, laut Jasmin, mit etwas Glück, die benötigte Medizin bekommen konnte. Am Strand lagen drei Felsbrocken, die ich mit dem vorhin erhaltenen Zertrümmerer zu Staub zermalmen konnte. Unter den Steinen lauerten ein paar Krabbys, mit denen wir schnell fertig wurden, aber ein Stück weiter am Strand entdeckte ich ein Mädchen in blauen Kleidern, das ich anredete. Das Mädchen hieß Monja und hatte anscheinend nur auf mich gewartet: Nach einem kurzen Gespräch schenkte sie mir das Item Hackattack, mit dem Flug-Attacken meiner Pokémon verstärkt werden konnten **23**. Ich bedankte mich artig, verabschiedete mich schnell und war Sekunden später im Wasser und unterwegs nach Anemonia, das von Oliviana aus in südwestlicher Richtung liegen sollte …

CHAMPION Beim Kampf gegen Noctuh siegte natürlich mein trainierter Champion.

AHOI In einer Geheimkammer wartete ein Seemann, mein vorletzter Gegner.

KAMPFBEREIT Als letzter Gegner trat Kornelius mit drei Pokémon gegen uns an.



CHANCENLOS Meganie machte mit Kornelius' Pokémon schnell kurzen Prozess.

SPITZE Nach dem Sieg sammelte ich schnell die herumliegenden Items ein.

HAUPTGEWINN Ganz oben im Turm fand ich auch noch einen tollen Supertrank.

AMPHI Das Ampharos im Leuchtturm war krank und ich versprach, ihm zu helfen.

MONJA Am Strand traf ich das Montags-Mädchen, das ein Item für mich hatte.

Ein Magazin von CHIP

Nuperman empfiehlt:

Nix, nur N-ZONE

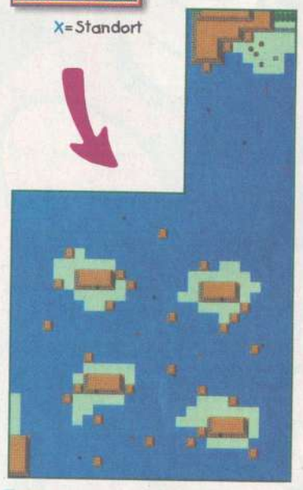
- **N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance und GameCube
- **N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster
- **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Sammelkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 4,50 DM

Nas neistgekaufte Nintendo-Nagazin!

Mit vier starken Pokémon-Karten in jeder Ausgabe!

Eintrag 08: Anemonia - Oliviana - Teak City

X = Standort



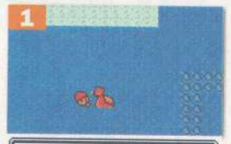
Liebes Tagebuch,

wider Erwarten hatte ich in Oliviana City bisher kein Glück beim Kampf um einen neuen Arenaleiter-Orden. Meine Pokémon sind darüber mindestens genauso enttäuscht wie ich, aber was will man machen: Jasmin weigert sich einfach hartnäckig, das kranke Ampharos im Leuchtturm zu verlassen, um in ihrer Arena zum Meister-Duell anzutreten. Nun, ich werde die Medizin für ihr leidendes Elektro-Pokémon schon bald auftreiben, da bin ich mir ganz sicher. Und auch jenseits des Meeres, in Anemonia, gibt es bestimmt eine Arena und einen Leiter, gegen den sich ein Kämpfchen lohnen könnte. Nur schade, dass ich zuerst einmal ins Wasser muss, um dorthin zu gelangen. Klar habe ich ein Pokémon im Team, das Surfer beherrscht, so dass das kein Problem ist – aber anstatt, wie erhofft, schnell ein paar neue Orden einzuheimsen, kommt jetzt erst einmal eine längere Seereise und ich bin doch so ungeduldig! Aber so ist es ja immer: Erst die Arbeit und dann das Vergnügen. Also los, hinein ins kühle Nass …

Schwimmkämpfe auf Route 40 und 41

Nur wenige Meter vom Strand entfernt wurden die Pokémon und ich, wie befürchtet, auch schon von einem Schwimmer aufgehalten, der uns nicht ohne Kampf passieren ließ **1**. Sein Pech! Um ihn zu schaffen, brauchten wir kaum unsere Reise zu unterbrechen. Spannender war da schon der Angriff eines wilden Tentacha bald darauf, das nach einem kurzen Gefecht immerhin meine Pokémon-Sammlung bereicherte **2**. Doch wieder kamen wir nicht weit, bis die nächste Wasserratte, eine Schwimmerin namens Elfi, uns den Weg blockierte **3**. Und so ging es Schlag auf Schlag weiter: Wenn ich es richtig gezählt habe, liebes Tagebuch, bekam ich es auf den Wasserrouten 40 und 41 insgesamt mit sage und schreibe 14 verschiedenen Trainern zu tun! Wie gut, dass ich in Oliviana das geangelte Krabby gegen ein Voltobal eingetauscht hatte, denn das Elektro-Pokémon leistete mir gegen die wässrigen Kämpfer der Trainer-Schwimmer wirklich die besten Dienste **4**. Zwischendurch gelang es mir noch, mit Tentachas Hilfe ein wildes Tentoxa einzufangen **5**, und auch einige seltene Pokémon bekam ich in den Trainer-Kämpfen zu Gesicht **6**. Was mich aber noch mehr verblüffte, waren die neuen und sehr effektiven Attacken und Defensiv-Techniken, die selbst bereits bekannte Pokémon wie beispielsweise das Starmie eines unserer letzten Herausforderer plötzlich einsetzten **7**. Natürlich war mir auch die Inselgruppe nicht entgangen, die zwischen Oliviana und Anemonia im Meer lag, doch da mörderische Wasserstrudel jeden Zugang zu den vier Eilanden blockierten, ließ ich die Inseln erst einmal links liegen. Schließlich, nach etlichen Aufenthalten und Kämpfen, waren alle Gegner besiegt und mein Team und ich surften unbehelligt die letzten Meter bis zur Küste Anemonias, wo wir endlich aus dem Wasser stiegen.

POTTROTT In Anemonia nahm ich ein Pottrott in meine Obhut.



WÄSSRIG Nur wenige Meter vom Strand forderte uns der erste Schwimmer heraus.

SCHNAPPI Im Wasser ließ ich keine Gelegenheit aus, den Pokédex zu erweitern.

ELFI Auch einige weibliche Wasserratten warteten schon kampfbereit auf uns.

DUELL Einige Trainer im Wasser schickten extrem seltene Pokémon in den Kampf.

TURBO Dank neuer Defensiv-Attacke hielt Starmie Tentachas Angriffen stand.

VOLTOBAL Schillok deckte uns mit Wasser-Attacken ein, unterlag aber trotzdem.

QUALLE Dank des frisch geschnappten Tentacha fing ich auch noch Tentoxa.

Erkundungen in Anemonia

Natürlich führte nach den harten Prüfungen im Wasser unser erster Weg sofort zum hiesigen Poké-Center, wo ich mein Team schnell wieder auf Vordermann bringen ließ: Das war ich meinen treuen Gefährten einfach schuldig **8**. Anschließend versuchte ich dann, die Medizin für Jasmin aufzutreiben, und wanderte durch den Ort. Die Apotheke war bald entdeckt, ein Schild vor dem Haus ließ keinen Zweifel zu. Und als ich dem Besitzer im Inneren mein Problem schilderte, übergab er mir ohne große Umschweife die dringend benötigte Medizin, einen Geheimtrank **9**. Doch mit der Rückkehr nach Oliviana ließ ich mir noch Zeit, denn auch in Anemonia gab es wie vermutet eine verlockende Pokémon-Arena. Und in die anderen Häuser des Ortes hatte ich auch noch nicht hineingeschaut. Mein Entschluss war goldrichtig: Hinter der nächsten Tür, durch die ich trat, begegnete ich einem verzweifelten Pokémon-Besitzer, dem ein rothaariger Fiesling – mein Rivale, liebes Tagebuch? – offenbar sämtliche Pokémon bis auf ein einziges gestohlen hatte. Er bat mich eindringlich um Hilfe, sicher weil er bemerkte, dass meine Pokémon mir vertrauten: „Würdest du mein letztes Pokémon in Obhut nehmen?“ **10** Klar, das war überhaupt kein Problem. Doch als ich anschließend das neue Team-Mitglied checkte, konnte ich mir einen kleinen Jubelschrei nicht verkneifen: Der Sammler hatte mir ein äußerst seltenes Käfer-Gestein-Pokémon, ein Pottrott, gegeben **11**! Einfach genial! Glück musste man haben! Ich sagte schnell danke, bevor er es sich noch anders überlegte, und setzte frohgemut meine Erkundung von Anemonia fort. Am oberen Ende der Ortschaft entdeckte ich ein Pokémon-Fotostudio **12**, doch Bilder meines Teams brauchte ich im Moment eigentlich nicht. Und so stand ich stattdessen kurz darauf vor der örtlichen Pokémon-Arena, fest entschlossen, mir als Nächstes einen weiteren Arenaleiter-Orden zu sichern.

GEHEIMTRANK Der Apotheker von Anemonia gab mir die Medizin für Ampharos.

HILFE Der Sammler hatte Angst vor Räubern und gab mir das letzte Pokémon.

TOLL! Bei der Team-Prüfung war ich baff: Ich hatte ein Pottrott bekommen!

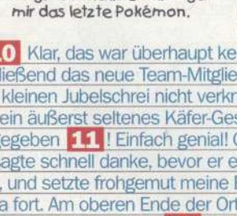
Triumph über Hartwigs kämpfende „Helden“

Kaum hatte ich die Arena betreten, wurde ich auch schon in Duelle mit Hartwigs Gehilfen verwickelt. Die Trainer setzten Kampf-Pokémon ein **13**, doch ich hatte gerade keine starken Psychos im Team, so dass ich mich zuletzt wieder einmal auf die größere Erfahrung meines Champions Meganie verlassen musste. Kein Problem, Meganie räumte im Handumdrehen mit den Kicklees, Nockchans und Machollo-Evolutionen auf, die unsere Gegner antreten ließen. Zwar gaben Hartwigs Gehilfen einige markige Sprüche zum Besten **14**, aber wir schickten ihre Pokémon trotzdem ruck, zuck auf die Bretter. Der hintere Teil der Arena war von Felsen blockiert, doch mit der VM Stärke und ein wenig Knobelei war auch dieses Hindernis in Windeseile aus dem Weg **15**. Bald stand ich vor Hartwig selbst, der offensichtlich gerade in Kampflaune war: Schon ging es los **16**. Sein Rasaff und sein Quappo waren sehr stark, aber nicht stark genug! Meganie erlitt kaum Schaden, bis Hartwig klein beigeben musste. Schon gehörte der Sieg und damit Hartwigs Faustorden uns **17**! Dazu schenkte er mir noch die TM 01 Wuchtschlag, aber eine noch viel größere Überraschung erwartete mich vor der Arena in Form seiner Frau, die dort unruhig auf und ab ging: Als ich mit ihr redete und sie den Orden sah, griff sie in die Tasche und schenkte mir ohne weitere Umschweife …

BITTE LÄCHELN! Sogar ein Pokémon-Fotostudio entdeckte ich in Anemonia.

HARTWIGS ARENA Vier Trainer erwarteten mein Team und mich bereits im Inneren.

HAUZU! In Anemonia kamen ausschließlich Kampf-Pokémon zum Einsatz.



SIEG Nach seiner Niederlage gab mir Hartwig seinen heiß ersehnten Faustorden.

X = Standort

KRAFT Mit Stärke konnten wir die Felsen verschieben, die den Weg blockierten.

DANN LOS! Wenn mich ein Gegner frech herausforderte, fackelte ich nicht lange.

HARTWIG Ich traf den Arenaleiter von Anemonia in allerbester Kampflaune an.

BELOHNUNG Hartwigs Frau schenkte mir für meinen Sieg die VM 02: Fliegen!

MANTAX Auf dem Rückweg schnappten wir im Meer noch das seltene Mantax.

GESUNDHEIT Dank der Medizin war Ampharos bald wieder völlig wohlauf.

HEILUNG Wieder im Leuchtturm angelangt, übergab ich den Geheimtrank.

JASMIN Nach der Ampharos-Heilung war Jasmin bereit zum Arenakampf.

STAHLOS Jasmins Stahlos war ein harter Gegner, doch das nützte ihm nichts!

fe die VM 02 Fliegen **18**! Ich war ein echter Glückspilz: Die neue VM ließ die Entfernung zwischen den bisher besuchten Städten quasi auf null schrumpfen! Super! Doch weil ich gerade kein Vogel-Pokémon dabei hatte, entschied ich kurzerhand, auf dem Wasserweg nach Oliviana zurückzukehren. Dass diese Entscheidung offenbar goldrichtig war, merkte ich nur Augenblicke später, als mein Team und ich vor Anemonias Küste plötzlich von einem sehr seltenen, rochenähnlichen Mantax attackiert wurden. Es kostete einige Mühe, das wilde Pokémon einzufangen, aber schließlich landete Mantax doch in meiner Sammlung **19**. Der restliche Rückweg verlief ohne weitere Zwischenfälle, bis wir schließlich in Oliviana wieder aus dem Wasser stiegen und uns augenblicklich zum kranken Ampharos im Leuchtturm begaben.

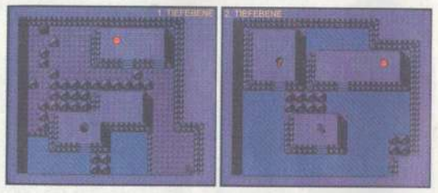
Zurück in Oliviana

Der Weg zur Leuchtturmspitze war diesmal natürlich ein Kinderspiel und auch neue Trainer hatten wir nun nicht mehr zu befürchten. Kaum hatte ich Jasmin den Geheimtrank übergeben und sie dem kranken Ampharos die Medizin eingeflößt, besserte sich augenblicklich der Zustand des Elektro-Pokémon **20**. Es sang sein Lied: „Palu! Palulu!" voller Freude und neuer Lebenskraft, und als Jasmin diese Veränderung sah, löste die Schönheit ihr Versprechen ein und kehrte kampfbereit in ihre Arena zurück. Schnell sprang auch ich von Etage zu Etage den Turm hinunter und eilte der Arenaleiterin hinterher, holte Jasmin aber erst am Kampfplatz wieder ein, wo sie sich noch einmal überschwänglich für die Medizin und meine Hilfe bedankte. Und schon ging es wieder rund, endlich bekam ich mein lang ersehntes Meister-Duell **21**: Jasmin führte zwei Magnetilos und ein gewaltiges Stahl-Boden-Pokémon, ein Stahlos, ins Gefecht. Die Magnetilos wurden von meinem Team ohne Umschweife erledigt, doch das Stahlos entpuppte sich als echte Herausforderung. Zwei meiner Pokémon gingen zu Boden, bevor wieder einmal Meganie den entscheidenden Siegtreffer erzielen konnte **22**. Wenigstens war Jasmin ein guter Verlierer und ihr Stahlorden wanderte ohne weitere Umstände in meinen Besitz. Auch die TM 23 Eisenschweif, die sie mir als Zugabe schenkte, konnte ich sicher bald gut gebrauchen **23**. Hier gab es für mein Team und mich nun nichts mehr zu erledigen. Fröhlich pfeifend verließ ich die Arena von Oliviana und machte mich nach einem kurzen, heilsamen Abstecher ins Poké-Center wieder auf den Weg. Auch an Bills Computer begab ich mich kurz und holte ein Porenta in mein Team, das ich kurz zuvor auf Route 39 geschnappt hatte: Mit den neu gewonnenen VMs und Spezialfähigkeiten galt es jetzt, endlich einige bisher unmögliche Aufgaben meiner früheren Abenteuer zu erledigen …

X=Standort

PRÄMIE Wie immer sackte ich für den Sieg einen Orden und eine tolle TM ein.

JASMINS ARENA Endlich war Jasmin in ihre Arena zurückgekehrt und erwartete mich.



FLATTERMANN In Windeseile flogen mein Team und ich nun nach Azalea City.

JETZT ABER! Mit neuen Kräften besuchten wir den Flegmon-Brunnen noch einmal.

Rückkehr zum Flegmon-Brunnen

Wie schön es war, endlich fliegen zu können, liebes Tagebuch! In Windeseile brachte ich Porenta die neue VM-Fähigkeit aus Anemonia bei und bat das Pokémon, uns als Erstes nach Azalea City zu bringen **24**. Gesagt, getan! Schon Sekunden später standen das Team und ich vor dem dortigen Poké-Center und hatten nun nur noch ein paar kurze Schritte bis zu meinem ersten Ziel, dem Flegmon-Brunnen, vor uns **25**. Bei meinem ersten Besuch hatten dort ein schwerer Felsen und ein unterirdischer See verhindert, dass ich die Brunnen-Höhle nach dem siegreichen Kampf gegen Team Rocket ganz erforschen konnte. Mit den Fähigkeiten Stärke und Surfer im Gepäck waren diese Hindernisse nun jedoch schnell überwunden. Mein Pottrott verschob den Gesteinsbrocken im Handumdrehen **26** und der anschließende See lag genauso fix hinter uns: So gelangten die Pokémon und ich bald zu einem Hochplateau, von dem aus eine absteigende Leiter noch tiefer in die unterirdische Höhlenwelt führte. Unten auf einem weiteren Plateau angekommen, setzte mein Mantax erneut Surfer ein und wir erreichten bald eine Treppe zur Rechten, an deren Ende mir schon ein Item entgegenfunkelte: die TM 18 Regentanz, wie sich beim Aufsammeln herausstellte **27**! Erfreut machte ich kehrt und surfte auf Mantax nun zur anderen Seite der Höhle, wo ich auf einem erhöhten Podest einen Mann erspäht hatte. Bald befand ich mich im Gespräch mit dem freundlichen Kerl, der offenbar Flegmon-Forschungen betrieb und zudem ein seltsames Item besaß, das er mir am Ende seiner Rede überließ: einen King-Stein **28**! Das nannte ich wirklich Glück! Angeblich sollte dieser die Entwicklung von Flegmons beeinflussen, wenn sie ihn beim Tausch hielten. Aber woher sollte ich auf die Schnelle ein Flegmon nehmen? Der Zufall kam mir zu Hilfe: Auf meinem Rückweg in die Oberwelt wurde ich plötzlich von einem wilden Exemplar dieser Spezies attackiert und konnte es tatsächlich wenig später meiner Sammlung einverleiben **29**. Bei nächster Gelegenheit würde ich die Fähigkeiten des King-Stein testen, aber zuvor warteten noch einige andere Aufgaben auf mich. Ans Tageslicht zurückgekehrt, bat ich Porenta, unser nächstes Ziel anzufliegen.

STÄRKE Felsbrocken, die uns vorher aufhielten, waren jetzt kein Problem mehr.

GLÜCK! Mit Surfer schnappte ich mir nützliche Items in neuen Brunnen-Arealen.

KING-STEIN Dem Item, das ich erhielt, wurden merkwürdige Kräfte nachgesagt.

TM 20 Die TM Ausdauer aus der Turmruine wanderte nun endlich in meinen Beutel.

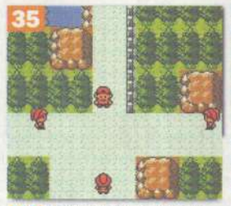
Noch mehr Items und Kämpfe

Nach Teak City führte diesmal die Reise **30**. Auch dort in der Turmruine hatte ich vorher ein Item verpasst. Kurz entschlossen trat ich ein **31**, zertrümmerte rechts den Felsen im Weg und ließ mich dann durch die Öffnung ins untere Stockwerk fallen. Der Steinblock dort im Weg war jetzt mir nichts, dir nichts weggeschoben und gleich darauf schnappte ich mir die zuvor unerreichbare TM 20 Ausdauer **32**. Danach kehrte ich nach draußen zurück und wandte mich erneut an Porenta: Unsere nächste Flug-Etappe war Dukatia City **33**. Doch nicht die Stadt selbst, sondern die Route 34 war mein Ziel: Hier wollte ich meine neue Profiangel ins Wasser halten und zudem war mir beim ersten Besuch noch etwas anderes aufgefallen. Ich angelte also, was das Zeug hielt. Und plötzlich traute ich meinen Augen kaum: Am Haken zappelte ein Corasonn, das ich, obwohl es Erholung beherrschte, schließlich schnappen konnte **34**. Nun begab ich mich ins Wasser und surfte in Richtung Steineichenwald, bis ich wieder festen Boden erreichte. Hier unten, auf einem zwischen Bäumen versteckten Platz, standen drei Schwestern, **35** mich ohne Verschnaufpause eine nach der anderen zum Duell forderten **36**. Meine Pokémon bekamen gut zu tun, doch schließlich schickten wir sie alle ins Land der Träume. Die Ass-Trainerinnen gaben mir als Anerkennung ein Item, den Pudersand **37**: Spitze! Und ohne Surfer hätte ich den Geheimplatz der Trainer-Schwestern nicht mal erreichen können! Schnell flog ich wieder los und landete Sekunden später in Azalea City, von wo ich mich sofort in Richtung Einheitshöhle auf den Weg machte …

ZACK! Unterwegs wurde ich von einem wilden Flegmon attackiert – sein Pech!

WEITER GEHT'S Die nächste Flug-Etappe von Azalea aus hieß natürlich Teak City.

DUKATIA Auch Johtos größte Stadt besuchten wir – und danach die Route 34.



TRIO Nicht weit von Route 34 forderten mich diesmal drei Schwestern heraus.

WIEDERSEHEN In Teak Citys Turmruine lag noch ein Item, das ich dringend brauchte.

PETRI HEIL! Mit der Profiangel hatte ich schon bald ein neues Pokémon im Gepäck.

LOLA Jede Ass-Trainerin setzte Wasser-Pokémon ein, kein Problem für Meganie.

PRÄMIE Nach den drei Siegen konnte ich mich an einem tollen Item freuen.

Eintrag 09: Die große Item-Aufholjagd

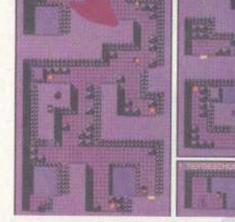
Liebes Tagebuch,

da habe ich in Johto ja wirklich noch einiges nachzuholen! Schon in meinen letzten Abenteuern – gleich nach der Heilung des kranken Ampharos und dem siegreichen Kampf mit Jasmin, der Arenaleiterin von Oliviana City – war ich anschließend auf meinen eigenen, alten Spuren unterwegs gewesen, um mir endlich einige bisher unerreichbare Items zu sichern: So schnappte ich mir bei meinem zweiten Besuch im Flegmon-Brunnen von Azalea sofort den wertvollen King-Stein, den mir ein Forscher dort im Tiefgeschoss anbot. Ich sicherte mir in Teak Citys Turmruine die TM20 und erhielt für meinen Sieg über drei versteckte Ass-Trainerinnen bei Route 32 nur wenig später das Item Pudersand. Aber noch bin ich mit meiner „Nachlese" bisher besuchter Orte nicht am Ende, denn erst dank der neuen Spezialfähigkeiten meiner Pokémon wie Fliegen oder Surfer kann ich mir überhaupt die Items in den verschiedenen Gewölben schnappen, die sich bisher nicht erreichen ließen. Mein nächstes Ziel ist darum jetzt die Einheitshöhle bei Azalea City, vor deren Eingang die Pokémon und ich eben ankommen. Schnell atmen wir alle noch einmal tief durch und genießen die vorerst letzten wärmenden Sonnenstrahlen auf unserer Haut …

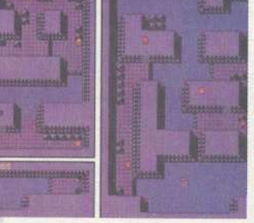
LAPRAS Das mächtige Wasser-Pokémon lauerte jeden Freitag im Tiefgeschoss der Einheitshöhle.

Tief unten in der Einheitshöhle

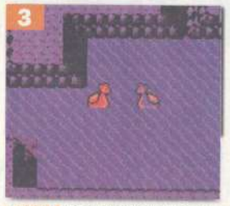
Kurz darauf umfing mein Team und mich die Dunkelheit des Höhleninneren, das wir diesmal quasi vom Hintereingang aus Richtung Azalea betraten. Ich wandte mich nach links, bis es nicht mehr weiter ging, und surfte dann über eine kleine Wasserfläche, hinter der ich eine Leiter entdeckt hatte, die in die Tiefe führte. Diese stieg ich hinab und wurde am Ende bereits von einem Trainer namens Kenji und seinen zwei Knoggas erwartet. Kein Problem für mein Team, nach einer kurzen Unterbrechung setzten wir unsere Erkundung fort: Wieder ging es ins Wasser und dann nach rechts hinüber, wo auch schon Kengo, der nächste Trainer, stand. Nachdem wir mit ihm fertig waren, erklommen wir die Leiter hinter ihm und gelangten in ein riesiges Höhlen-Areal, das wir nun endlich mit Surfer erforschen konnten. In einer Ecke des Gebiets entdeckte ich ein Elixier auf einem Plateau, einen nützlichen Hypertrank. Und dann waren da noch drei Ass-Trainer mit ihren Pokémon: Lars setzte Bisasam, Glumanda und Schiggy ein – mein Team triumphierte. Bei Angi bekamen wir es mit Evoli und seinen Evolutionen Blitza, Flamara und Aquana zu tun – wieder siegten wir nach wenigen Augenblicken. Und Ullas einzelnes Quaputzi war danach auch kein Problem mehr. Als ich nun noch etwas weiter durch die unterirdische Seenlandschaft surfte, gelang es mir obendrein, noch ein wildes Morlord 1 und gleich darauf ein Felino zu schnappen 2. Aber im entlegensten Winkel der Höhlenseen wartete noch eine viel größere Überraschung auf mich! Konnte es daran liegen, dass heute Freitag war? Plötzlich wurden mein Team und ich von einem majestätischen Lapras attackiert 3, das uns ein grandioses Gefecht lieferte, bevor es in meine Sammlung wanderte. Schnell kehrte ich jetzt ins oberste Höhlenstockwerk zurück und stieg dort eine weitere Leiter hinab, neben der ich schon beim ersten Besuch einen Trainer besiegt hatte. Dieser ließ mich jetzt anstandslos passieren. Im unteren Stockwerk hatte ich bereits damals alle Items eingesackt. Alles, was mir jetzt noch übrig blieb, war, einen See zu überqueren, hinter dem ein letztes, unerforschtes Höhlenareal und zwei Wanderer mit ihren Pokémon auf mich warteten: Das Kleinstein und das Machollo des ersten, Wendelin, waren schnell überwunden. Und auch die drei Stein-Pokémon von Dominik, dem zweiten, machten kaum Probleme. Nach einer Weile ging sogar sein bärenstarkes Georok zu Boden. Ohne weitere Umschweife lief ich nun auf den Höhlenausgang links hinter dem besiegten Dominik zu und stand gleich darauf – mitten in den Ruinen von Alph 4 …



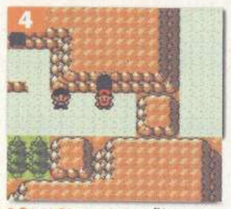
MORLORD Im Tiefgeschoss der Einheitshöhle stockte ich fix meinen Pokédex auf.



FELINO Auch das Pokémon mit den lustigen Antennen ging mir bald ins Netz.



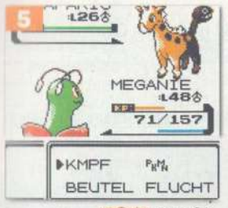
LAPRAS Das starke Wasserwesen erwartete mich ganz unten in der Einheitshöhle.



SO WAS! Zu meiner Überraschung stand ich plötzlich mitten in den Alph-Ruinen.

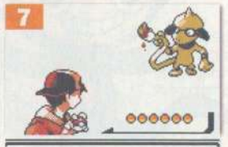
Zurück in den Alph-Ruinen

Ziemlich verdutzt schaute ich mich um: Wer hätte gedacht, dass die Einheitshöhle eine Art geheimen Hinterausgang zu den Alph-Ruinen hatte?! Allerdings kam mir das gut zustatten, denn ich erkannte auf den ersten Blick, dass ich auch diesmal in einem neuen, bisher unerreichbaren Areal zwischen den Ruinen herausgekommen war. Viel Zeit zum Freuen blieb mir aber nicht, denn nur wenige Schritte neben mir wartete bereits ein Trainer namens Psycho Lionel, der mich ohne Umschweife zum Duell mit seinem Girafarig herausforderte 5. Was für ein merkwürdiges Pokémon das war! Auch der Schweif der giraffenartigen Wesens trug einen eigenen Kopf, mit dem es kämpfen konnte. Doch mein Meganie klärte mit wenigen Attacken die Situation zu unseren Gunsten und Lionel gestand geschlagen seine Niederlage ein. Nicht weit daneben hatte ich ein winziges Grasfeld zwischen den Bäumen entdeckt, das ich nun genauer in Augenschein nahm. Und was für ein Glück: Wenn es ums Pokémon-Schnappen ging, erwies sich die Rasenfläche, trotz ihrer nicht gerade beachtlichen Größe, als ungewöhnlich ergiebig! Nur Sekunden dauerte es und wir wurden von einem niedlichen Vogel-Pokémon, einem wilden Natu, attackiert 6. Mein Pokédex freute sich bald darauf über den neuen Eintrag. Nach nur ein paar weiteren Schritten im Gras griff uns auch noch ein wildes Farbeagle an, das letztlich aber genauso fix wie das Natu in meiner Pokémon-Sammlung landete 7. Und was war das da vorne im Felsen? Sah es dort nicht so aus, als würde ein Höhleneingang gleich neben meinem Ausgang wieder ins Felseninnere führen?! Ich schaute genauer nach und tatsächlich begann dort ein weiteres Gewölbe. In diesem entdeckte ich ein neues Verschiebe-Puzzle, wie ich bei meinem ersten Besuch der Alph-Ruinen schon eines gelöst hatte. Ohne Umschweife machte ich mich ans Werk und puzzelte nach und nach ein legendäres Ho-oh zusammen 8. Kaum war das Verschiebe-rätsel gelöst, purzelte ich auch schon in eine versteckte, unterirdische Höhle, in der eine merkwürdige Aura zu spüren war 9. Als ich nun vorsichtig das Gewölbe erforschte, attackierten uns plötzlich kurz hintereinander mehrere Icognito, von denen ich immerhin die meisten schnappen konnte 10. Ein Glücksfall dabei war natürlich, dass es sich bei den Buchstaben-Pokémon diesmal um Abarten handelte, die ich im Areal beim ersten Alph-Ruinen-Puzzle nicht entdeckt hatte! Mein Icognito-Dex wuchs also zusehends. Nachdem ich schließlich genug gefangen hatte, suchte ich den Höhlenausgang und fand mich bald nahe beim Alph-Forschungslabor im Freien wieder. Allerdings war mir inzwischen noch ein anderer Eingang im Felsen aufgefallen, der sich wieder nur durch einen weiteren Hinterausgang der Einheitshöhle erreichen ließ. Ich verfolgte also meinen Weg durch die Höhle ein zweites Mal, schob diesmal bei den zwei Wanderern am Ausgang aber einen Felsen aus dem Weg und erreichte so in den Alph-Ruinen die nächste Rätsel-Höhle, in der ich schon von einem Amonitas-Puzzle erwartet wurde. Auch diese Aufgabe löste ich, fiel erwartungsgemäß ins Tiefgeschoss und konnte dort ohne viel Aufwand weitere, neue Formen von Icognito-Pokémon einfangen, bevor ich auch diesmal beim Forschungslabor wieder ans Tageslicht kam. Nun galt es, noch einen letzten Höhleneingang in den Alph-Ruinen zu erkunden: Schnell surften die Pokémon und ich über den Miniatur-See am unteren Ende des Ruinen-Gebiets und wandten uns nach rechts zum letzten Abschnitt der unterirdischen Gewölbe. Diesmal war ein Abbild von Glurak die Lösung des letzten, knifflig en Pokémon-Puzzles, das mich drinnen erwartete 11. Der Rest war beinahe ein Kinderspiel. Nach meinem gewohnten Sturz ins Tiefgeschoss schnappte ich auch dort wieder etliche Icognito bisher ungesehener Unterarten, bevor ich schließlich ins Sonnenlicht zurückkehrte. Zwar fehlten mir jetzt immer noch einige Exemplare der fliegenden Psycho-Buchstaben, doch nachdem einmal der Zugang freigepuzzelt war, konnte ich meine Pokémon-Jagd in den Alph-Ruinen auch ein andermal noch problemlos fortsetzen. Ich kehrte also Forschungszentrum und Ruinen-Gelände schnurstracks den Rücken und bat Porenta stattdessen, die anderen und mich als Nächstes für einen kurzen Zwischenstopp nach Rosalia City zu fliegen …



LIONEL Das Girafarig des Trainers unterlag.

SELTEN! Im Mini-Grasfeld bei den Alph-Ruinen lief mir ein rares Natu über den Weg.



TOP! Mit viel Glück konnte ich mir auch noch ein seltenes Farbeagle sichern.

PUZZLE In einer bisher nicht erreichbaren Höhle musste ich jetzt ein Rätsel lösen.

ICOGNITO Plötzlich wurde ich von einer neuen Icognito-Art angegriffen.

GEWÖLBE Ich purzelte in einen Raum mit merkwürdigen Schriftzeichen.

GLURAK Nach Ho-oh und Amonitas löste ich auch das letzte Alph-Ruinen-Puzzle.

SURFEN Westlich von Rosalia traf ich auf einen Mann, der mir Zauberwasser schenkte.

Die letzten Erledigungen

In Rosalia angekommen, begab ich mich schnurstracks an den Strand und dann per Surfer ins Wasser, wo, unweit vom Ufer, ein einsamer Mann auf einer kleinen Insel stand. Diesen suchte ich nun auf und verwickelte ihn alsbald in ein Gespräch, an dessen Ende er mir unverhofft ein tolles, Wasser-Attacken verstärkendes Spezial-Item, das Zauberwasser, schenkte 12. Hatte ich also ganz richtig vermutet, dass dieser einsame Herr auf seinem Eiland für eine angenehme Überraschung gut war! Schon ging die Reise wieder weiter, das Ziel war jetzt der Steineichenwald, auf dessen Waldsee ich nun ein wenig surfen wollte. Gesagt, getan: Kaum standen die Pokémon und ich am Ufer, surften wir auch schon im kühlen Nass umher! Und es dauerte gar nicht lange, da wurden wir von einem wilden Enton attackiert 13! Das putzige Psycho-Pokémon war mir in Johto bisher noch nirgends über den Weg gelaufen, also nutzte ich die Gunst der Stunde und schickte mein Team in den Schnapp-Kampf: Bald wanderte Enton anstandslos in meine Sammlung! Doch nun wurde es höchste Zeit, meine Item-Aufholjagd abzuschließen und meine eigent-

ENTON Beim Surfen im Steineichenwald-See war bald ein Enton in meinem Team.

GRIFFEL Per Kopfnuss holten wir uns seltene Pokémon von den Bäumen.

liche Reise endlich fortzusetzen. Ich bat Porenta, uns alle nach Teak City zu bringen, von wo aus ich als Nächstes die Route 42 erkunden wollte.

Unterwegs nach Mahagonia

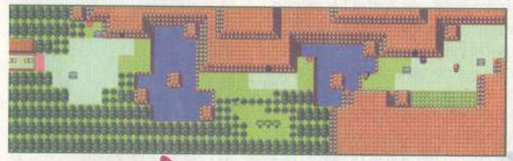
Die Route 42 war nicht besonders lang, hatte aber etliche Überraschungen: Gleich hinter Teak City entdeckte ich am Wegesrand einen kostenlosen Hyperball **14**. Direkt daneben lag ein Felseingang, auf dessen Schild „Kesselberg" stand **15**. Ich schaute kurz in die dunkle Höhle hinein, besann mich dann aber eines Besseren: Bevor ich den weitläufigen Kesselberg erforschte, wollte ich mir erst einmal wie geplant Mahagonia City anschauen! Also ließ ich den Höhleneingang unbeachtet liegen und folgte stattdessen der Route 42 bis zu einem kleinen See. Auf der anderen Seite angelangt, fiel mir sofort ein kleiner Busch auf, der sich zerschneiden ließ: Im Nu war der Zugang zu den drei Obstbäumen frei, die dahinter in einer ordentlichen Reihe standen. Natürlich schüttelte ich sofort ihre Stämme und sammelte so hintereinander drei seltene Früchte, die Aprikokos PNK, GRN und GLB ein **16**. Ich freute mich schon auf Kurts Gesicht, wenn ich den Ballmacher von Azalea City mit diesen Aprikokos im Gepäck das nächste Mal besuchen würde! Aber vorerst gab es anderes zu tun: Ich begann damit, die kleinen Bäume am Wegrand per Kopfnuss-Attacke unter die Lupe zu nehmen **17**. Schließlich scheuchte ich mit meinem Gewackel mehrere Habitaks auf, aber andere Pokémon schien es hier in den Baumwipfeln nicht zu geben. „Ein letzter Versuch noch", dachte ich bei mir, „dann höre ich auf und ziehe weiter." Doch als hätte das Schicksal meine Gedanken gelesen – purzelte mir bei dieser letzten Kopfnuss prompt ein wildes Griffel vor die Füße **18**! Selbstverständlich freute ich mich sehr über diese unerwartete Begegnung, denn natürlich ließen meine Pokémon und ich uns diese unverhoffte Teamverstärkung nicht entgehen! Aber kaum war Griffel geschnappt, raschelte es schon wieder in den Zweigen und ich staunte nicht schlecht: Ein großes Käfer-Pokémon, ein Skaraborn, plumpste aus der Baumkrone **19**! Na bestens! Nur ein paar Kampfrunden später wanderte auch das seltene Skaraborn in meinen Pokédex. Noch mehr unbekannte Pokémon brauchte ich nun in den Baumwipfeln wohl nicht mehr zu erwarten. Wir setzten also unsere Reise fort, wobei ich mir vor dem nächsten Seeufer schnell noch einen Supertrank sicherte **20**. Am anderen Ufer angelangt, wurden wir sofort von einem Angler namens Amadeus zum Wettkampf herausgefordert **21**. Doch obwohl Amadeus ein seltenes Baldorfish ins Duell schickte, bereute der Angel-Fan sein nassforsches Auftreten schnell: Baldorfish wurde von Meganie regelrecht in den Boden gestampft und ich freute mich natürlich über die gewonnene Siegprämie! Doch keine fünf Schritte weiter musste ich mich schon wieder von einem einheimischen Trainer als Außenseiter beschimpfen lassen **22**. Das brachte mich richtig in Stimmung, ihm eine Lektion zu erteilen: Seine zwei Pokémon gingen in Rekordzeit auf die Bretter! Und auch der letzte Trainer, der mich ansprach, hatte mit seinen Boden-Pokémon gegen mein Team einfach keine Chance. Ohne weitere Unterbrechungen legten mein Team und ich nun endlich die letzten Meter nach Mahagonia City zurück, die auch die „Stadt der Ninja" genannt wurde. Beim Ortsschild verschnauften wir kurz **23**, bevor wir uns anschließend sofort an die Erkundung der kleinen Ortschaft machten …

DUNKEL Die verzweigte, düstere Kesselberg-Höhle hob ich mir für später auf.

BESTENS! Gleich zu Beginn der neuen Route lag ein gratis Hyperball für mich bereit.

BEERIG! Die drei Obstbäume trugen die seltenen Aprikokos PNK, GLB und GRN.

KOPFNUSS Ich ließ meine Pokémon ordentlich an den Bäumen herumrütteln.



X=Standort

ÄFFCHEN? Plötzlich purzelte ein seltenes Griffel für meine Sammlung vom Baum.

HIRSCHKÄFER? Bei meinem Riesen-Glück ging mir auch noch ein Skaraborn ins Netz.

AM ZIEL Endlich erreichten das Team und ich die Ortsgrenze von Mahagonia City.

NÜTZLICH! Vor der letzten Surf-Etappe sackte ich noch einen Hypertrank ein.

DUELL Am Ufer bei Mahagonia forderte mich ein Angler namens Amadeus heraus.

GEPÖBEL Zuletzt wurde ich von zwei Angebern wortreich ins Duell verwickelt.

X=Standort

Eintrag 10: Am See des Zorns

Liebes Tagebuch,

nach meiner ausgiebigen „Item-Aufholjagd" und den anschließenden Abenteuern und Kämpfen auf Route 42 haben mein Team und ich inzwischen wohlbehalten das Städtchen Mahagonia City erreicht. Doch Zeit zum Verschnaufen bleibt uns natürlich wieder einmal nicht, denn schon erwarten die Pokémon und mich die nächsten spannenden Kämpfe und Abenteuer auf unserer Reise durch Johto. Ruhe und Erholung sind also Fehlanzeige! Stattdessen steht jetzt als Erstes die Erkundung von Mahagonia auf dem Programm – und um ganz ehrlich zu sein, liebes Tagebuch: Einiges an dieser Ortschaft kommt mir bereits auf den ersten Blick etwas merkwürdig vor …

Seltsamkeiten in Mahagonia City

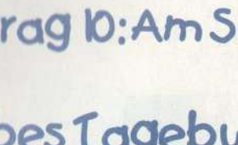
Zuerst einmal suchte ich mit meinem Team natürlich das örtliche Poké-Center auf, denn trotz unserer Siege waren die letzten Kämpfe nicht ganz spurlos an meinen Pokémon vorbeigegangen. Gleich neben dem Center lag auch die hiesige Arena – aber was war das? Vor der Tür stand ein Kerl mit schwarzen Haaren und grünem Shirt, der uns den Zugang verwehrte **1**. Statt uns in die Arena zu lassen, bestand die Wache rigoros darauf, dass wir uns zuvor im Norden von Mahagonia City den so genannten See des Zorns anschauen sollten. Nun gut, hier war im Moment nichts auszurichten, also setzten wir unsere Stadterkundung fort. Doch auch die nächste Überraschung ließ nicht lange auf sich warten: Als ich versuchte, Mahagonia in Richtung Osten den Rücken zu kehren, stellte sich mir auch schon ein weiterer komischer Kerl in den Weg, bot mir merkwürdige „Delikatessen" an und verhinderte mit Nachdruck, dass ich den östlichen Stadtausgang benutzte **2**. Und als ich anschließend den örtlichen Poké-Markt aufsuchte, zeigte bereits das Ladenschild vor der Tür, dass auch hier etwas nicht stimmte: Die Aufschrift warb für leckere Wutkekse – von denen ich bisher noch nie gehört hatte **3**. Ich blieb also skeptisch, als ich nun den Laden betrat. Statt der üblichen hilfreichen Items wurden hier seltsame Minipilze und geradezu tierquälerische Flegmonruten angeboten **4**, so dass ich mich beim besten Willen nicht zu einem Kauf entschließen wollte! Und außerdem: Flegmonruten? Das klang doch typisch nach Team-Rocket-Aktivitäten, oder etwa nicht? Der Verkäufer bemerkte meine Zweifel natürlich, blieb aber geschäftsmäßig freundlich und lud mich sogar ein, bald wiederzukommen, als ich den Markt nach einem kurzen Rundgang schließlich verließ **5**. Wenn mich mein Gefühl nicht trog und hier wirklich das Team Rocket seine Hände mit im Spiel hatte, würde ich bestimmt früher wieder im Poké-Markt vorbeischauen, als mir selber lieb war …

Unterwegs zum See des Zorns

Zuerst einmal machten die Pokémon und ich uns jetzt aber auf den Weg nach Norden zum See des Zorns, wie es uns der Kerl vor der Mahagonia-Arena empfohlen hatte: Bald befanden wir uns auf der Route 43 und schritten wacker aus **6**, doch weit kamen wir nicht, bis sich uns auch schon der erste Gegner in den Weg stellte. Moritz hieß der wagemutige Herausforderer, der seinen Entschluss jedoch beizeiten bereute, als mein Team sein Sandamer, Sandan und Zubat in Windeseile auf die Matte schickte **7**! Doch statt mich an diesem kleinen Sieg großartig zu freuen, setzte ich lieber meinen Weg fort und betrat nur Momente später das kleine rote Zollhaus etwas weiter die Route 43 entlang. Oje! Das hätte ich wohl besser nicht getan! Drinnen traten mir sofort zwei Rockets in den Weg und verlangten satte 1.000 Poké-Dollars von mir, wenn ich an ihnen vorbeiwollte **8**! Zähneknirschend zahlte ich die Summe, was blieb mir sonst übrig?! Kaum hatte ich aber das Häuschen wieder verlassen, schnappte ich mir als Entschädigung wenigstens einen nützlichen Top-Äther, der herrenlos im Gras neben dem Gebäude

TOP Auf Route 43 gelang es mir, ein Girafarig zu schnappen.

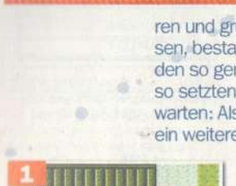
WACHE Die Mahagonia-Arena wurde mir von einem gesprächigen Kerl versperrt.



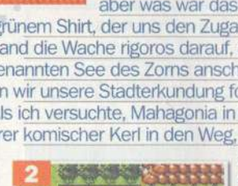
STOPP! Ein seltsamer Typ hielt mich auf, als ich Mahagonia kurz verlassen wollte.

Der örtliche Poké-Markt machte Werbung mit ungewöhnlichen Delikatessen.

SELTSAM Das Sortiment im Poké-Markt kam mir wirklich ungewöhnlich vor.

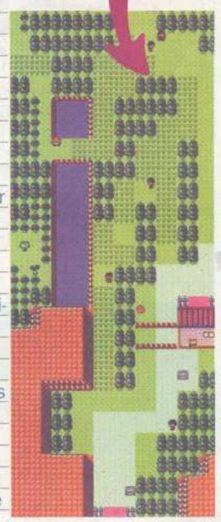


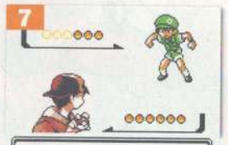
ADE! Sichtlich enttäuscht ließ mich der Verkäufer ohne Umsatz wieder ziehen.



ROUTE 43 Über Mahagonia lag der See des Zorns. Dort wollte ich als Nächstes hin.

X=Standort





MORITZ Die Pokémon des Campers unterlagen meinem Team in kürzester Zeit.

UNVERSCHÄMT! Im Grenzhäuschen wurde ich einen sehr hohen Wegzoll los.

lag **9**. Nur ein kurzes Stück weiter wurden die Pokémon und ich dann von unserem nächsten Gegner, einer Trainerin, ins Duell verwickelt, welches mein Team allerdings problemlos für sich entscheiden konnte **10**. Und anschließend hatte ich endlich wieder einmal richtig Glück: Kurz hintereinander gelang es dem Team und mir, uns ein wildes Waaty **11** und danach auch noch ein wildes Girafarig **12** für unseren Pokédex zu schnappen! Vor allem Girafarig kämpfte nicht schlecht, aber schließlich brachten wir es doch mit einem Superball zur Strecke **13**. Eine Bitterbeere, die in einem abgeteilten Areal links neben einer kleinen Wasserfläche auf einem Obstbaum wuchs, war unser nächstes Ziel: Ruck, zuck wanderte das nützliche Item in meinem Beutel **14**! Nun war ich wieder in der richtigen Stimmung, mich weiteren Duellen auf Route 43 zu stellen: Der nächste Gegner hieß Taro und schickte ein Schlurp in den Kampf **15** – doch wir gewannen im Handumdrehen! Gleich danach forderte uns ein Kerl namens Kouji mit einem Lahmus heraus – auch er unterlag in kürzester Zeit! Nun erwartete uns nur noch ein Trainer auf Route 43, ein Angler namens Anselm **16**: Routiniert bezwang mein Team auch seine vier Pokémon, ehe er überhaupt Zeit hatte, sich zu wundern! Nachdem nun auch der letzte Gegner keine Gefahr mehr darstellte, beeilte ich mich, endlich den See des Zorns zu erreichen, den ich bereits in der Ferne zwischen den Bäumen sehen konnte …

SCHNAPP! Es brauchte Feingefühl, aber zuletzt war Girafarig in meinem Pokédex.

ANSELM Der duellwütige Angler schickte Karpador und Garados in den Kampf.

Kampf mit dem roten Garados

Bevor ich mich allerdings direkt zum Wasser begab, wollte ich erst einmal die nähere Umgebung des Sees erkunden. Wie recht ich mit dieser Entscheidung hatte, zeigte sich schon bald, als ich in den Heckenlabyrinthen oberhalb des Sees einen Top-Äther einsacken durfte **17**. Hocherfreut suchte ich weiter, als sich plötzlich der Radladen-Besitzer aus Dukatia City per Handy meldete und mir glücklich berichtete, dass – dank meiner Werbefahrt durch Johto – sein Fahrradverkauf inzwischen deutlich besser lief. Klar war das eine gute Nachricht, aber noch besser gefiel mir, was der Mann als Nächstes tat: Er schenkte mir den geliehenen Drahtesel zum Dank für meinen Einsatz **18**! Beschwingt von dieser Aussicht machte ich mich daran, weitere Gratis-Items aufzustöbern, und hatte schon bald Glück: Zuerst entdeckte ich in freier Wildbahn die herrenlose TM 43 Scanner **19** und wenig später bekam ich von einem Mann in einem einsamen Haus oberhalb des Sees auch noch die TM 10 Kraftreserve überreicht **20**! Nun wurde es aber doch höchste Zeit, den See des Zorns selbst unter die Lupe zu nehmen. Gleich am See stand ein kleines Haus mit rotem Dach, in dem ein Profi-

X=Standort

SPITZE! Gleich neben Team Rockets Grenzhäuschen fand ich einen Top-Äther.

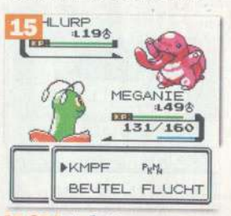
WAATY Plötzlich wurden wir im Gras von einem wilden Elektro-Schaf attackiert.

OBSTBAUM Die Bitterbeere in einem entlegenen Areal ließ ich mir nicht entgehen.

ITEM In den Labyrinthen über dem See konnte ich einige Gratis-Items finden.

KAMPF Selbst im hohen Gras von Route 43 war ich vor Trainern nicht sicher.

GIRAFARIG Auch eine wilde Psycho-Giraffe griff uns unvermittelt auf Route 43 an.



SELTEN! Ein Trainer namens Taro schickte ein rares Schlurp ins Gefecht.

FREUDE! Der Fahrradladen rief mich an: Ich durfte den Drahtesel gratis behalten.

SCANNER Im obersten Zipfel vom See-Areal lag eine herrenlose TM 43 herum.

TM KR! Ein Mann im Haus oberhalb des Sees schenkte mir die TM Kraftreserve.

WUT Ein älterer Herr am Seeufer sprach von zornigen Garados-Pokémon.

PETRI HEIL Im kleinen Haus wohnte ein Profi-Angler, den ich später besuchen wollte.

Angler wohnte **21**. Der musste sich allerdings wohl oder übel noch etwas gedulden, ich würde ihn erst später besuchen! Stattdessen begab ich mich direkt zum Rand des Gewässers, das auch als Garados-See bekannt war **22**, und sprach einen alten Herrn an, der am Ufer stand und aufs Wasser hinausstarrte **23**. Außer einigen Sätzen über wütende Garados-Pokémon im See des Zorns war von dem Alten aber nicht viel zu erfahren und so beschloss ich, mich selbst von der Laune der wilden Pokémon zu überzeugen. Vorsichtig näherte ich mich einem merkwürdig roten Garados, das unweit vom Ufer im Wasser seine Kreise zog **24**. Kaum hatte ich das Drachen-Pokémon erreicht, griff es auch schon an! Meganie bekam alle Hände voll zu tun, doch dank eines machtvollen Bodyslam wurde das rote Garados von meinem Champion zuletzt völlig paralysiert **25**, so dass wir diese farbige Pokémon-Mutation schließlich einfangen konnten **26**! Kaum hatten wir Garados geschnappt, bekam ich auch noch ein merkwürdiges Item zur Belohnung: die so genannte rote Haut **27**, mit der es sicherlich noch eine ganz besondere Bewandtnis hatte – bestimmt konnte mir einer der großen Pokémon-Forscher – Prof. Lind, Eich oder Mr. Pokémon – nähere Einzelheiten über die rote Haut erzählen! Aber das musste jetzt noch warten. Erst einmal kehrten mein Team und ich, zufrieden mit unserem Fang, ans Seeufer zurück …

SEE DES ZORNS Das Gewässer hatte sogar noch einen weiteren, typischen Namen.

ROTER DRACHE Vorsichtig näherte ich mich dem rötlichen Garados im See.

ERSTARRT Dank Meganies Bodyslam wurde Garados vollständig paralysiert.

TRIUMPH Nach etlichen Runden wanderte das wilde Pokémon in einen Superball.

ROTE HAUT Für den Sieg gab es ein Item: Ob ich es zu Mr. Pokémon bringen sollte?!

X=Standort

Ein neuer Verbündeter

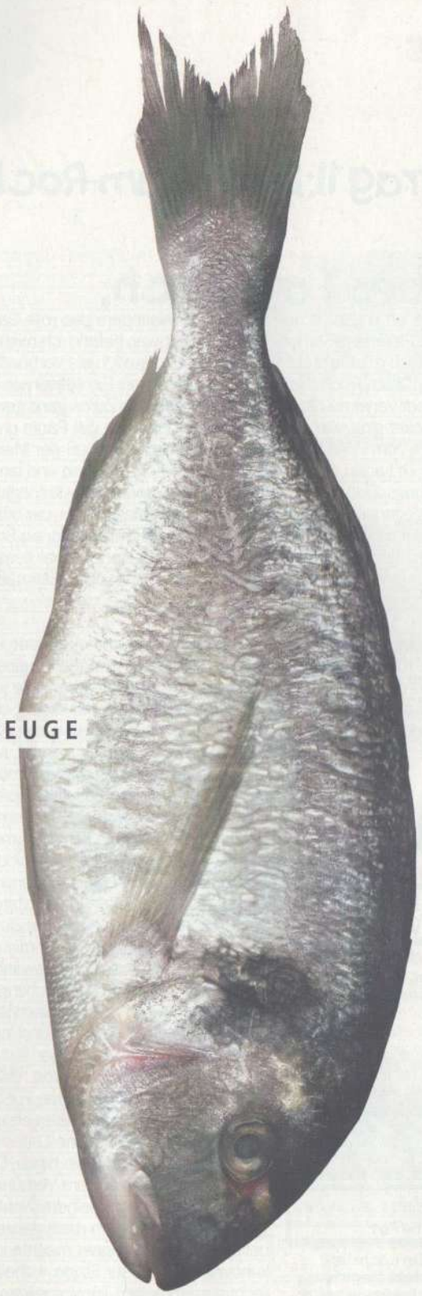
Kaum wieder an Land, fiel mir ein schwarz gekleideter Trainer auf, der unweit des Seeufers auf mich zu warten schien. Ich ging hin und sprach ihn an. „Ich bin Siegfried", sagte er **28** und erzählte mir anschließend, dass ihn mein Kampfstil gegen das rote Garados beeindruckt hatte. Aber mit seinen Worten führte Siegfried noch etwas ganz anderes im Schilde: Er suchte einen Verbündeten gegen – Team Rocket! Hatte ich es mir doch gedacht: Die finstere Bande trieb in Mahagonia City ihr Unwesen und hielt die ganze Stadt in ihrer verbrecherischen Umklammerung! Siegfried brauchte mich nicht lange zu überzeugen, zusammen gegen die Missetäter vorzugehen! Ich folgte ihm schnell zurück zum Poké-Markt von Mahagonia, wo ich ihn endlich einholte. Als ich dazukam, schickte Siegfried gerade einem Rocket sein Dragoran auf den Pelz **29**. Kaum war der Rocket-Anhänger besiegt, begann Siegfried mit einer ausgiebigen Untersuchung des Verkaufsraums – und entdeckte bald in einer Ecke eine versteckte Falltür, die offenbar zu geheimen, unterirdischen Stockwerken des Poké-Marktes führte. „Die Treppe ist hier", rief Siegfried voller Kampfesmut, stieß mit einem kräftigen Schwung die Falltür auf, sagte mir, dass wir uns besser trennen sollten – und war auch schon die Stufen hinab im anschließenden Tiefgeschoss außer Sicht verschwunden. Etwas verdattert stand ich nun ohne Kampfgefährte im Poké-Markt und starrte die Treppe hinunter ins Dämmerlicht. Aber es half ja nichts: Ohne meine Unterstützung würde selbst Siegfried nicht alle Rockets schaffen! Ich musste ihm einfach hinterher und meinen Teil der Aufräumarbeiten wie abgemacht übernehmen **30**. Wagemutig stürzten die Pokémon und ich uns also die Stufen hinab, um es den verhassten Rockets jetzt mal so richtig zu zeigen …

TRAINER-TEAM In Siegfried fand ich einen Verbündeten gegen Team Rocket.

POKÉ-MARKT Der Kaufladen in Mahagonia war also doch ein Rocket-Hauptquartier.

OH WEH! Plötzlich stand ich alleine da – es half nichts: Ich musste Siegfried nach!

GARADOS Im See des Zorns schnappte ich mir eine rote Mutation.



AUGENZEUGE

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Februar 2002

Erhältlich ab: Januar 2002

Bereits erhältlich!

Erhältlich ab: Januar 2002

Bereits erhältlich!

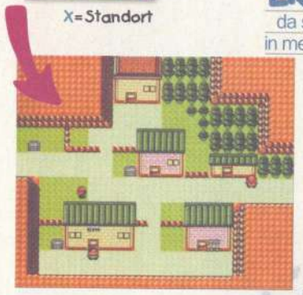
Bereits erhältlich!

Bereits erhältlich!

WWW.THQ.DE

Atlantis © Disney. Developed by 3d6 Games Inc. 3d6 Games Inc. Power Rangers © 2001 THQ Inc. TM and © 2001 Saban. Power Rangers Time Force and all related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Saban Entertainment, Inc. and Saban International N.V. All Rights Reserved. TM & © 2001 Fox/Fox Kids. All rights reserved. Tetris® © Elorg 1987. Tetris Worlds™ © Elorg 2001. Cover Painting and Tetris Worlds Logo by Roger Dean. Cover Painting © Roger Dean 2001. Tetris Worlds logo © The Tetris Company 2001. All Rights Reserved. Original Concept & Design by Alexey Pajitnov. Tetris® and Tetris Worlds™ licensed to The Tetris Company. Sublicensed to THQ Inc. FILA® and F® are registered Trademarks of Fila Sport Spa. Moto GP™ and © 2001 Dorna Sports, S.L. Moto GP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Monster AG © Disney/Pixar. Game Code © 2001 THQ Inc. MX 2002 featuring Ricky Carmichael Game and Software © 2001 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Tiertex and its logo are trademarks of Tiertex Limited. Kawasaki is a registered trademark of Kawasaki Motors Corp., U.S.A. THQ, the THQ logo and the MX 2002 logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All Rights Reserved. SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of and © Hanna-Barbera WBIE LOGO. WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Scooby-Doo and the Cyber Chase Game and Software, excluding Scooby-Doo materials, © 2001 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Software Creations, Software Creations (New Concepts) and its logos are trademarks of Software Creations. Fortress ©2001 Majesco Sales, Inc. All Rights Reserved. FORTRESS™ is a registered trademarks of Majesco Inc. GT Advance Championship Racing Game and Software © 2001 MTO Inc. Exclusively licensed to and distributed by THQ Inc. worldwide, excluding Japan. Developed by MTO Co., Ltd. All manufacturers, automobiles, names, brands and associated imagery and logos are trademarks and or copyrighted materials of their respective owners. All automobiles featured may not be commercially available outside of Japan. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Eintrag II: Das Team-Rocket-Geheimversteck



Liebes Tagebuch,

da sitze ich ja ganz schön in der Tinte: Nachdem das rote Garados vom See des Zorns in meine Pokémon-Sammlung gewandert war, befand ich mich plötzlich mitten im Gespräch mit Meistertrainer Siegfried, der mich als Verbündeten beim Kampf gegen Team Rocket in Mahagonia brauchte: Ein seltsames Radiosignal aus der Stadt verwirrte die Pokémon am See des Zorns ganz gewaltig! Da es um Team Rocket ging, war ich natürlich sofort mit von der Partie und folgte Siegfried zurück zum Poké-Markt von Mahagonia. Dort stieß der Meistertrainer eine Falltür im Laden auf und stürmte ohne Zögern voran und hinunter ins Untergeschoss. Lieber wäre ich die ganze Aktion etwas überlegter und langsamer angegangen! Aber nun, wo ich allein gelassen vor der offenen Falltür stehe, bleibt mir eigentlich gar nichts anderes mehr übrig, als Siegfried sofort zu folgen. Also gut, liebes Tagebuch, ich schätze, ein paar fiese Rockets bekommen jetzt gewaltigen Ärger! Ah, zumindest wenn alles planmäßig läuft …

BLUBUR Im Rocket-versteck gab's viele Pokémon-Gegner.

Unter Mahagonias Poké-Markt

Todesmutig stürzte ich mich durch die Falltür im Poké-Markt und die anschließende Treppe hinab. Unten aber war alles ruhig, nur einige riesige Löwenstatuen standen reglos herum. Vorsichtig schlich ich mich Schritt um Schritt an der ersten Staue gleich bei der Treppe vorbei – da stürmte plötzlich ein schwarz gekleideter Ganove auf mich zu und brüllte: „Eindringling!" 1 .Doch der erste Schrecken über meine lautstarke Entdeckung währte nicht lange: Das Traumato und das Zubat des Rocket waren nun wirklich keine ernste Gefahr für mein Team!

EINDRINGLING Eine Kamera in der Löwenstatue rief Team Rocket auf den Plan.

VERPLAPPERT Der Rocket-Rüpel sprach von einem Geheimschalter.

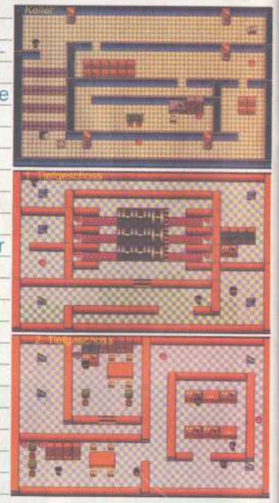
Doch kaum hatte ich ihn besiegt, stürzte auch schon ein zweiter Rocket-Rüpel auf mich zu. Klar war auch dieses Problem bald gelöst, doch was mir der Rocket nach dem Kampf erzählte, ließ mich aufhorchen: In den Löwenstatuen waren Überwachungskameras versteckt! Jedesmal, wenn ich an einer Statue vorbeikam, würde ich wieder gegen Rockets kämpfen müssen – es sei denn, ich fand einen bestimmten Geheimschalter und stellte damit die Alarm-Automatik aus 2 . Kaum waren die zwei Rockets jetzt verschwunden, machte ich mich auf die Suche nach dem Schalter. Ich bog vor der zweiten Löwenstatue aber lieber in einen Nebenraum ab, von dem aus ich schließlich im nächsten Zimmer an einen Forscher geriet, der einen Schreibtisch bewachte: „Stopp", hielt mich der Forscher auf und Sekunden später waren wir mitten im Duell! Zum Glück gewann ich auch diesen Kampf ohne Probleme. Nun stand einer näheren Untersuchung des Schreibtischs nichts mehr im Wege. Ich tastete auf der Unterseite der Tischplatte herum – und tatsächlich: Meine Finger fanden einen verborgenen Schalter und legten ihn um 3 . Von nun an würde ich vor weiteren Kamera-Beobachtungen sicher sein! Beruhigt setzte ich meinen Erkundungsgang durch das Stockwerk fort. Dabei stieß ich auf weitere Trainer und wurde zudem in einem Gebiet mit gefärbten Fußbodenplatten immer wieder von wilden Pokémon attackiert. Aufhalten aber konnten sie mich alle nicht: Ich erreichte eine Leiter ins nächste Untergeschoss und kletterte sie hinab. Dort angelangt, wurde ich bereits von meinem Verbündeten Siegfried erwartet, der sich nach meinem Wohlbefinden erkundigte 4 und ohne Zögern mein ganzes Pokémon-Team heilte! Derart gewappnet machte ich mich an die Erkundung auch dieser Etage, wobei ich an einer regelrecht verrammelten Tür vorbeikam, hinter der Maschinenlärm erklang. Kurz darauf wurde ich erneut gestoppt und musste schon wieder kämpfen 5 . Die Käfer-Pokémon dieses Rocket-Rüpels waren zwar gefährlich, aber nicht unbezwingbar: Es dauerte zum Glück nicht lange und mein Champion Meganie hatte die Situation zu unseren Gunsten geklärt 6 . Nach einem letzten kurzen Kampf gegen einen weiteren Rocket erreichte ich die nächste Treppe und stieg noch ein Stockwerk weiter in die Tiefe …

SPITZE! Meine Suche war schließlich erfolgreich: Ich stoppte den Alarm.

HEILUNG Im nächsten Stock wartete Siegfried, der meine Pokémon heilte.

GROSSMAUL Die arroganten Rockets waren alles andere als freundlich.

KAMPF Zum Glück sorgte mein Meganie wieder einmal für klare Verhältnisse.



Passwort-Suche

Unten traf ich schon wieder auf Siegfried. Er hatte inzwischen herausgefunden, wie wir die verrammelte Tür aufbekommen konnten: Wir brauchten dazu die richtigen Passwörter! Jetzt gab es natürlich kein Zögern mehr – und wenn wir für dieses Wissen sämtliche Rockets im ganzen Versteck vermöbeln mussten: Irgendwer würde uns die Codes schon verraten 7 ! Siegfried und ich trennten uns und durchkämmten nun die verschiedenen Büros auf der Etage. Dabei geriet ich nach einigen Kämpfen an eine rothaarige Rocket-Schönheit, die etwas zu wissen schien. Ohne Umschweife stampften wir ihre Pokémon in den Boden, und schon wurde das Mädchen gesprächig 8 ! Das erste benötigte Passwort lautete Flegmonrute 9 . Wie gemein! Schon setzte ich meine Erkundung fort und stolperte im angrenzenden Büro nach einem weiteren Kampf bereits in den nächsten Rocket-Geheimnisträger. Nach seiner Niederlage verriet auch dieser mir ein Passwort: Rattikarlrute 10 . Na, das war aber auch nicht besser als das erste. Warum nur mussten die Rockets unbedingt ihre schwanzabschneiderischen Tierquälereien als Codes benutzen?! Wenigstens wusste ich jetzt, was ich wissen musste, und machte mich sofort auf die Suche nach der versperrten Tür, zu der die Codes der Schlüssel waren. Unterwegs herumliegende Gratis-Items ließ ich mir dabei natürlich nicht entgehen 11 . Doch kaum war ich nach mehreren Treppen an einem versperrten Büro im 2. Untergeschoss angelangt, wurde ich auch schon von meinem alten Widersacher Willi überrascht 12 . Der rothaarige Trainer hatte auf eigene Faust versucht, die Rockets zu bekämpfen, war dabei aber zufällig an Siegfried geraten und offenbar von diesem besiegt worden. Zumindest schien Willi diesmal keine Lust auf ein Duell zu haben und zog nach einer Weile wieder ab, so dass ich endlich die Passwörter an der versperrten Türe ausprobieren konnte 13 . Es klappte, die Tür glitt auf und ich rempelte mit einem Team-Rocket-Vorstand zusammen, der drinnen Akten sortiert hatte. Natürlich überließ mir dieser hohe Herr nicht kampflos das Feld 14 ! Doch nachdem ich auch diesen Gegner in die Knie gezwungen hatte und er anschließend blitzgeschwind verduftet war, flatterte das Kramurx neben dem Schreibtisch so hektisch herum, dass ich dem Pokémon meine Aufmerksamkeit schenkte. Gut so! Denn das Wesen kannte ein weiteres Passwort: Preiset Giovanni 15 . Ob man mit diesem Code den Maschinenraum öffnen konnte, an dem ich vorhin vorbeigekommen war? Ich machte mich sofort auf die Socken, um das schnellstens zu überprüfen …

PASSWORT Im Keller der Rockets suchten wir nach der richtigen Parole.

PLAUDERTASCHE Nach meinem Sieg verriet die Rocket-Dame ein Passwort.

FLEGMONRUTE Die Rockets benutzten ihre Tierquälereien als Passwörter.

RATTIKARL Im nächsten Büro hörte ich das zweite unappetitliche Passwort.

WILLI Beim Rocket-Büro überraschte mich mein rothaariger Rivale.

DUELL Der Rocket-Vorstand forderte mich natürlich sofort zum Pokémon-Kampf.

TM46 Unterwegs sackte ich noch einige kostenlose Items für später ein.

ÖFFNE DICH! Zuversichtlich gab ich bei der versperrten Tür die Passwörter ein.

KRAMURX Nach dem Duellsieg verriet mir ein Pokémon das letzte Passwort.

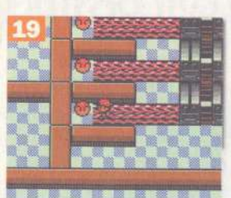
OFFEN Mit dem letzten Passwort öffnete ich den Zugang zum Generator.

HOPPLA! Vor dem Generator wurden Siegfried und ich von zwei Rockets gestoppt.

Stoppt den Generator!

Kurz darauf stand ich auch schon vor der versperrten Tür im 1. Tiefgeschoss und tippte das Passwort ein 16 : Die Tür glitt auf und ich betrat den Raum dahinter, wurde aber sofort von zwei Rockets gestoppt, die mir eiligst hinterherkamen. Zum Glück ließ auch Meistertrainer Siegfried nicht lange auf sich warten, so dass wir uns jeder einen der Gegner vornehmen konnten 17 . Die Auseinandersetzungen hielten uns nicht lange auf, die besiegten Rockets trollten sich und wir betraten endlich den Generatorraum. Siegfried untersuchte die große, brummende Maschine und war danach bombensicher: Die

SIGNAL Das seltsame Stör-Signal stammte wirklich vom Generator im Rocket-Keller.



LEKTROBAL Elektro-Pokémon auf jeder Seite versorgten die Maschine mit Energie.

EXPLOSION Fast riss ein Lektrobal mit seinem Finale Mantax mit ins Verderben.

GESCHAFFT! Zum Dank für meine Hilfe gab mir Siegfried die VM 06 Whirlpool.

FLIEGEN Dank Porenta waren Ortswechsel ein Vergnügen.

seltsamen Signale, die die Pokémon am See des Zorns verwirrten, hatten genau hier ihren Ursprung **18**! Leider ließ sich der Generator aber nirgends abstellen, uns blieb nur eine Lösung: Wir mussten die sechs Lektrobals ausschalten, die den Generator mit Strom versorgten! Gesagt, getan: Siegfried und ich teilten uns auf und ich fing sofort an, meine drei Lektrobals eines nach dem anderen zum Duell zu fordern **19**. Mein kampferprobtes Team schaffte problemlos die ersten beiden Gegner. Nur beim dritten Widersacher passierte uns beinahe ein Missgeschick. Das hinterhältige Lektrobal setzte gleich nach der Kampf-Eröffnung die Attacke Finale ein, wodurch mein Mantax beinahe gleich mit ausgeschaltet worden wäre **20**! Nur um Haaresbreite entging mein Wasser-Rochen der Bewusstlosigkeit. Doch dann war es geschafft: Der Generator bekam keine Energie mehr und schaltete ab. Siegfried überprüfte das merkwürdige Signal, das wir entdeckt hatten: Es war verstummt. Zufrieden mit unserem Erfolg beglückwünschte mich mein Kampfgenosse und schenkte mir – ich war richtig von den Socken vor Freude – die VM 06 Whirlpool **21**. Das Rocket-Nest war nun ausgehoben, die Gangster verschwunden. Wahrscheinlich war jetzt auch der vorher versperrte Zugang zur Mahagonia-Arena wieder frei. Dorthin führte mich also mein nächster Weg …

Norberts Arena

Nur Augenblicke später war ich aus dem Kellerversteck der Rockets zurück an der frischen Luft und eilte zielstrebig zur Pokémon-Arena, deren Eingangswächter nun tatsächlich verschwunden war **22**. Ich betrat den Raum, orientierte mich kurz und machte mich dann auf den direkten Weg zum Arenaleiter Norbert, der am Ende des großen Duell-Saales wartete. Aber ich kam nicht weit: Der Arenaboden war eine einzige Eisfläche, so dass ich wild umherrutschte und statt vor Norbert erst einmal vor einigen seiner Hilfstrainer landete. Alle Gehilfen waren offenbar Winterfans, denn sie stellten sich mir in voller Schnee-Montur in den Weg **23**. Nach einigen Kämpfen und etlichen weiteren Rutschpartien landete ich zuletzt aber doch vor dem Arenaleiter selbst, der etwas griesgrämig und unwirsch wirkte **24**. Meister Norbert forderte mich kurzerhand zum Pokémon-Duell **25**. Ganz offenbar war er sicher, mein Team ruckzuck unter den Teppich zu kehren, aber da hatte er die Rechnung wahrlich ohne meine Pokémon gemacht! Mit Jurob und Jugong trat der Arenaleiter an – mein Champion Meganie hatte da als Pflanzen-Pokémon natürlich leichtes Spiel! Auch das zottelige Keifel, das Norbert als Letztes gegen uns ins Duell schickte, hatte trotz seines imposanten Äußeren gegen mein Team keine Chance **26**. Nach wenigen Runden war der ganze Spuk vorbei und Norbert musste seine Niederlage eingestehen. Leicht fiel ihm das nicht, aber er rückte anstandslos seinen Eisorden heraus und legte als zusätzliche Siegprämie sogar noch die TM 16 Eissturm obendrauf **27**. Zufrieden zog ich von dannen. Doch kaum hatte ich die Mahagonia-Arena verlassen, klingelte mein PokéCOM und Prof. Lind meldete sich mit wichtigen News **28**: Seltsame Dinge gingen vor, über die im Radio berichtet wurde! Ich beschloss natürlich sogleich, mich darum zu kümmern, doch mein einziger Anhaltspunkt war das Stichwort „Radio". Das klang gewaltig nach Problemen in Dukatia City, denn dort stand bekanntermaßen der Radioturm von Johto! Wie gut, dass mein Porenta Fliegen beherrschte: Im Handumdrehen brachen wir auf dem Luftweg nach Dukatia auf **29**. Ich war schon sehr gespannt, welche neuen Überraschungen uns am Ende der Flugreise erwarten würden …

MUTIG Kaum waren die Rockets besiegt, lief ich schnellzur Arena des Ortes.

HELGA Die Trainerin und ihre Komplizen stellten sich mir erfolglos in den Weg.

RUTSCHIG! Erst nach etlichen Kämpfen kam ich bei Leiter Norbert an.

NORBERT Der Arenaleiter war ein Griesgram, doch das störte mich nicht.

KEIFEL Norbert schickte auch ein dickfelliges Keifel gegen uns ins Feld.

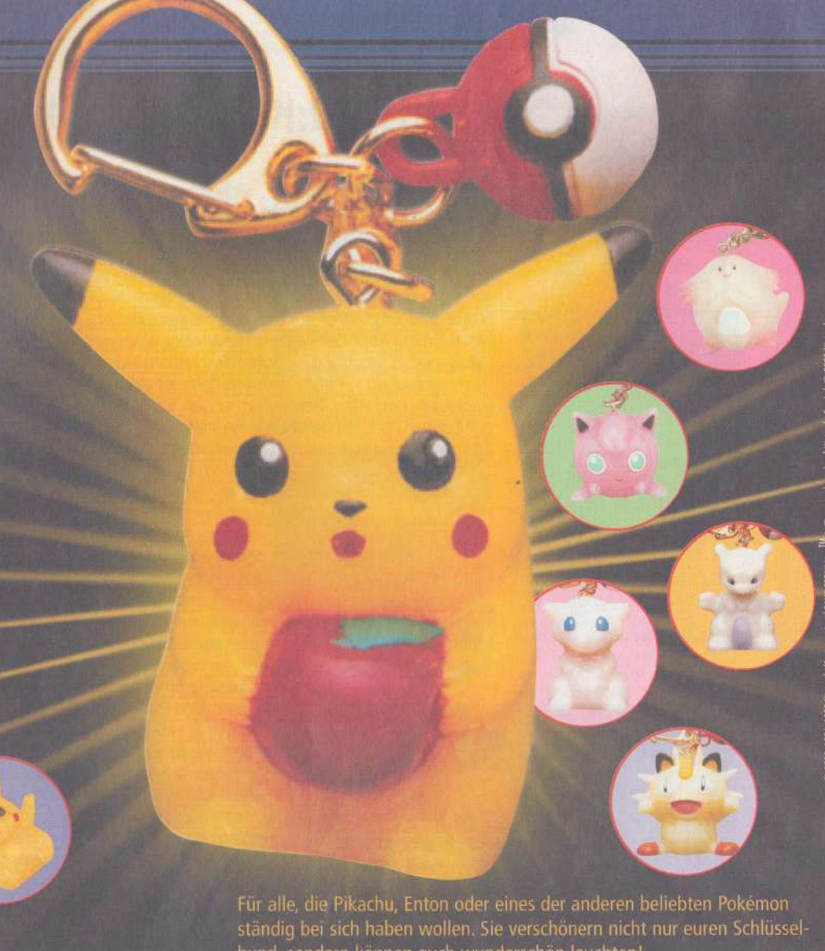
DANKESCHÖN Nach seiner Niederlage gab mir Norbert seinen Orden und die TM 16.

NOTFALL Auf einmal rief Prof. Lind an und erzählte Merkwürdiges aus Dukatia.

FLUGBEREITSCHAFT Ich zögerte nicht und gab Porenta den Startbefehl.

FÜR HELLE KÖPFE

Wer für Kids Zone einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön einen der genialen Original-Pokémon-Leuchtschlüsselanhänger! Nicht zögern, das Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!



Für alle, die Pikachu, Enton oder eines der anderen beliebten Pokémon ständig bei sich haben wollen. Sie verschönern nicht nur euren Schlüsselbund, sondern können auch wunderschön leuchten!

© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM & © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Bitte einfach Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Kids Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abogebote findet ihr im Internet unter: www.kidszone.de

Kids Zone – euer Magazin für Fernsehen, Kino, Videospiele

- **Alle neuesten Infos zu *Pokémon, Digimon, Dragon Ball* und *Monster Rancher*.**
- **Kids-TV-Programm auf 8 Seiten**
- **Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, PS 2 und Dreamcast**
- **Musik- und Kinotipps**
- **Alle zwei Wochen mit Aufklebern, Karten und vielem mehr**

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an Kids Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

☒ JA, ich möchte das **Kids-Zone-Abo**
(DM 49,- für 13 Ausgaben (= DM 3,77/Ausgabe); Ausland: DM 75,- für 13 Ausgaben; ÖS 357,50,- für 13 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein halbes Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für Kids Zone.

ÜBRIGENS: Du kannst dich auch von Personen, die Kids Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Bitte schickt mir folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):
- ☐ **Einen der Pokémon-Leuchtschlüsselanhänger (Art.-Nr.: 2030)** Auswahl leider nicht möglich
- ☐ **Lara-Memory-Card für PlayStation (Art.-Nr.: 1196)** 1 MB Speicherplatz im Lara-Croft-Design

Datum/1. Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an Kids Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum/2. Unterschrift Abonnent (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
☐ 1/2-jährlich ☐ jährlich
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)
☐ 1/2-jährlich ☐ jährlich

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

P3 K 006

Eintrag 12: Kampf in Dukatias Radioturm

X=Standort

HUNDUSTER Der oberste Rocket-Chef setzte im Kampf auf Unlicht-Pokémon.

Liebes Tagebuch,

jetzt wird aufgeräumt und nicht mehr lange gefackelt! Ich habe dieses fiese Team Rocket wirklich langsam satt! Im Flegmon-Brunnen trieben sie ihr Unwesen. Am See des Zorns haben sie mit ihrem Signal die Pokémon total verstört. Und unter Mahagonia City hatten sie sich auch eingenistet. Na, damit ist wenigstens ein für alle Mal Schluss! Aber dass jetzt schon wieder etwas mit dem Johto-Radio nicht stimmt, geht mit Sicherheit auch auf ihr Konto! Professor Linds Anruf vorhin klang jedenfalls ziemlich merkwürdig und verstört. Natürlich helfe ich gerne aus und habe versprochen, in Dukatias Radioturm nach dem Rechten zu sehen. Dank Porentas Flugkünsten bin ich schnell vor Ort gewesen – und gerade eben erreiche ich den dunklen Tower mit der großen Antenne, in dem es ungewöhnlich ruhig zuzugehen scheint. Im hell erleuchteten Erdgeschoss ist – mitten am Tag – überhaupt kein Publikumsverkehr. Nur zwei schwarz gekleidete Männer stehen draußen herum. Schwarz gekleidet? Moment mal …

Ein „freundlicher" Empfang

Ich näherte mich vorsichtig dem Radioturm, immer auf der Hut, was die zwei schwarz vermummten Gestalten vor dem Eingang wohl machen würden. Aber sie ließen mich anstandslos passieren **1**. Noch ein paar Schritte, dann stand ich in der menschenleeren Eingangshalle des Senders und schaute mich um. Die Empfangsdame am Tresen stammelte verschüchtert, dass heute keine Führungen stattfinden würden, und hinten, bei der Treppe ins erste Stockwerk, hielt ein weiterer, schwarz gekleideter Kerl Wache. Kaum sprach ich ihn an, begann er tatsächlich, ein Loblied auf Team Rocket zu singen **2**! Ich hatte also Recht gehabt! An einem Kampf führte damit allerdings kein Weg mehr vorbei **3**. Auch nach meinem baldigen Sieg und der anschließenden Kletterpartie ins nächste Stockwerk ging es dort oben ganz genauso weiter: Hier erwarteten mein Team und mich insgesamt vier Rocket-Mitglieder, die uns, einer nach dem anderen, herausforderten **4**. Um nicht immer meinen Champion Meganie zu bevorzugen, ließ ich in den nun folgenden Duellen auch meine anderen Team-Pokémon für mich antreten. Ich wurde nicht enttäuscht: Meine Gefährten schlugen sich gut und schickten einen Gegner nach dem anderen zu Boden **5**. Weiter ging die Reise ins nächste Stockwerk des Turms: Zwei Rockets und ein übergelaufener Wissenschaftler erwarteten mich hier, wobei der Wissenschaftler sichtlich am meisten verärgert über mein Erscheinen war **6**. Aber seine Empörung wich schon bald echter Verzweiflung, als mein Team mit seinen Pokémon aufzuräumen begann. Kaum hatte ich den arroganten Weißkittel niedergerungen, sprach mich ein Mädchen an und verriet mir, wo ich am ehesten den Direktor des Radiosenders finden konnte **7**. Das kam mir wirklich zustatten, denn wenn ich den Dukatia-Radioturm retten wollte, musste ich natürlich zuvor dessen Leiter befreien. Ich machte mich also fix auf die Beine ins nächste Stockwerk, wo mich schon wieder zwei Rocket-Ganoven aufzuhalten versuchten. Der eine brachte sogar ein kristallenes Porygon zum Einsatz, doch dank unserer vereinten Kräfte blieben wir auch gegen dieses Wesen zuletzt siegreich **8**. Nun war der Weg frei zum vierten Stock, in dem ich den Direktor finden würde, wenn das Mädchen aus der zweiten Etage mir die Wahrheit erzählt hatte …

RADIO Schon vor dem Gebäude fiel mir die verdächtige Ruhe im Inneren auf.

GAUNER Mein Verdacht, dass Team Rocket hier aktiv war, bestätigte sich bald.

JETZT GEHT'S RUND An einem Kampf mit dem Rocket-Ganoven gab's kein Vorbei.

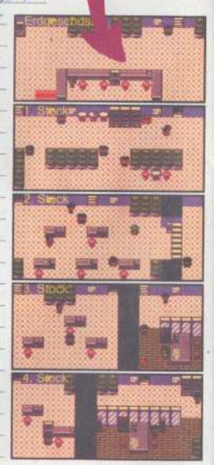
DUELL Gleich im ersten Stock stellten sich mir wieder ein paar Rockets in den Weg.

MANTAX Die Duelle waren eine gute Möglichkeit, meinen „Rochen" zu trainieren.

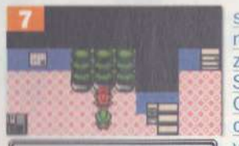
EMPÖRT Im zweiten Stock waren die Poké-Verbrecher zornig über mein Auftauchen.

Wer hoch stapelt, fällt tief

Als ich vom Ende der Treppe aus im nächsten Stockwerk den Direktor mit Anzug und Zylinder erblickte, machte mein Herz einen Freudensprung und ich eilte ohne Zögern auf den anscheinend hilflosen Rocket-Gefangenen zu. Aber o weh! Kaum hatte ich mich dem Mann genähert, ließ dieser seine Verkleidung fallen und lachte mich hämisch aus: „Du suchst den Direktor des Senders? Nun, ich bin in Wahrheit ein Mitglied von Team Rocket! Pech gehabt, haha!" Und schon befanden der verkleidete Rocket-Vorstand und ich uns mitten im Duell **9**. Zum Glück hatte der überhebliche Betrüger seine Rechnung ohne meine Pokémon gemacht und schon nach kurzer Zeit verwandelte sich seine Siegesgewissheit in klägliches Gnadengewimmer. „Wo finde ich den echten Radio-Intendanten?", verhörte ich mein unterlegenes Gegenüber streng. „Ich verrate es dir, aber tu mir nichts", stammelte der Rocket und erzählte mir bereitwillig, dass der Direktor im Untergrund-Lagerhaus gefangen gehalten wurde **10**. Als Dreingabe übergab er mir sogar noch den Schlüssel zum Lagerhaus **11**. Ich machte auf dem Fuße kehrt und rannte so schnell ich konnte zum Untergrund von Dukatia **12**. Tatsächlich gelang es mir dort mithilfe des Türöffners, das bisher versperrte Lagerhaustor im Seitengang des Untergrundes zu entriegeln: Ohne weiteren Aufenthalt stürzte ich mich in die noch unerforschten Räumlichkeiten vor mir.



KÄMPFE Auf insgesamt fünf Etagen in Dukatias Funkturm lauerte schon Team Rocket.



TIPP Ein Mädchen verriet mir, wo ich den verschwundenen Intendanten finde.

PORYGON In einem Duell im dritten Stock kam ein Kristall-Pokémon zum Einsatz.

HOCHSTAPLER Der Direktor, den ich fand, war in Wahrheit ein verkleideter Rocket.

FEIGLING Als ich den Rocket-Vorstand besiegte, verriet er seine Geheimnisse.

ÖFFNER Mit dem Schlüssel konnte ich nun endlich den echten Direktor befreien.

RUNDE ZWEI Im Untergrund von Dukatia standen uns die nächsten Kämpfe bevor.

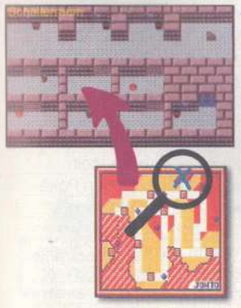
WILLI Überraschend tauchte mein alter Rivale auf und forderte mich zum Duell.

ERFOLG Als Letztes drückte ich den ersten Schalter und die Rolltüren glitten auf.

Weit kam ich allerdings nicht: Kaum hatte ich zwei Schritte in den blauschimmernden Eingangsraum des Lagerhauses gemacht, erklang auch schon eine Stimme hinter meinem Rücken und – mein alter Rivale Willi erschien auf der Bildfläche **13**! Dass ich bei seinem Anblick Wiedersehensfreude empfand, wäre gelogen gewesen. Aber zumindest brauchte ich nicht erst lange zu rätseln, was er von mir wollte: Nach einer seiner üblichen Ansprachen beleidigte er mich wieder einmal als Schwächling, forderte mich zum Duell heraus und schickte seine Pokémon gegen mein Team ins Gefecht. Inzwischen gehörte, neben Igelavar, Golbat, Magnetilo und Alpollo, auch noch ein seltenes Sniebel zu seinem Team – Meganie schaffte sie alle ohne viel Federlesen! Geschlagen trollte sich Willi daraufhin und überließ mich wieder der Erkundung des unterirdischen Warenlagers **14**.

Die richtige Kombination

Als Erstes fiel mir auf, dass an den Wänden des Raumes drei Schalter hingen, die jeweils von einem Rocket-Gauner bewacht wurden. Nun, das sollte kein großes Problem sein! Ich kämpfte nacheinander mit allen drei Gangstern und quetschte anschließend die Unterlegenen nach Informationen aus. So erfuhr ich, dass ich die Schalter in einer bestimmten Reihenfolge drücken musste, um den Durchgang zum nächsten Abschnitt des Lagerhauses zu öffnen. Ich probierte einige Kombinationen aus, jedoch ohne Erfolg. Schließlich kam ich aber doch noch auf die richtige Schalter-Reihenfolge **15**: Zuerst drückte ich Schalter 3, anschließend den mittleren Schalter 2 und zuletzt stellte ich Schalter 1 auf „Ein" – und wie von Geisterhand öffneten sich die Rolltore **16**. Na bitte! Warum nicht gleich so! Dass hinter den nun offenen Türen schon wieder Rocket-Gegner und ein paar Diebe auf mich warteten, störte mich – jetzt, wo der Weg endlich frei war – eigentlich kaum noch. Meine Pokémon wurden schon damit fertig. Stattdessen freute ich mich über ein paar im Keller herumliegende Gratis-Items, die ich nur noch aufzulesen brauchte **17**. Kurz vor dem Durchgang zur nächsten Lagerhalle musste ich schließlich noch ein letztes Mal gegen einen Rocket kämpfen, was mein Team und mich jedoch nicht lange aufhielt **18**. Doch auch im anschließenden Areal blieb ich nicht lange unbehelligt: Die drei dort



TRIUMPH Willi konnte sich meinen Sieg nicht erklären, aber er hatte klar verloren.

ITEM Unterwegs sammelte ich noch ein paar herumliegende Gratis-Items ein.

FURCHTLOS Am Durchgang ins nächste Stockwerk musste ich wieder kämpfen.

STOPP! Immer wieder wurde ich von vorwitzigen Rocket-Ganoven aufgehalten.

TALISMAN Zum Glück für meine Geldbörse fand ich im Keller das Münzamulett.

DIREKTOR Der echte Leiter des Dukatia-Radios flehte mich um meine Hilfe an.

auf mich einstürmenden Rockets wanderten einer nach dem anderen zu Boden **19**. Zwischendurch sicherte ich mir noch das nützliche Münzamulett, das ich nicht weit von einer kleinen Treppe im angrenzenden Raum einsammelte **20**. Und dann stand ich endlich vor dem echten Direktor des Radiosenders, der seine Rettung kaum fassen konnte und mich inständig um die Befreiung seines geliebten Johto-Senders anflehte **21**. Bei seiner Gefangennahme hatte der ehrbare Radio-Chef seinen Privatschlüssel versteckt, den er mir nun zusteckte: Mit diesem Schlüssel musste ich noch einmal zurück in den Radioturm, um dort die letzten Rockets im Duell zu besiegen. Ich stürmte zurück in den Radioturm und sperrte dort im zweiten Stock die Rolltür auf, hinter der natürlich ein Rocket postiert war **22** ...

TÜRÖFFNER Mit dem Schlüssels vom echten Direktor drang ich ins Gebäude vor.

CHAMP Im Duell gegen das Kramurx der Vorstands-Dame blieb mein Meganie Sieger.

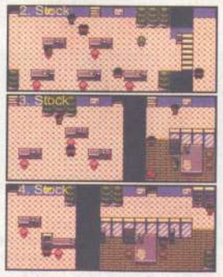
MANTAX Gegen die Unlicht-Pokémon des letzten Gegners war Mantax effektiv.

ENDE Der Rocket versprach, sein Team aufzulösen. Ob das wohl stimmte?

Freiheit für das Radio

Der Rocket, der mich erwartete, unterlag zum Glück schon nach kurzem Kampf und auch die nächsten zwei Gangster im anschließenden Stockwerk bereiteten meinen Pokémon keine Probleme. Heikel war dafür der nächste Kampf: Im dritten Stock trat mir eine Vorstands-Dame in den Weg, deren Kramurx ich nur mithilfe meines Meganie bezwingen konnte **23**. Zeit zum Verschnaufen blieb mir aber nicht: Gleich im Anschluss an das Gefecht bekam ich es mit dem obersten Rocket-Vorstand zu tun, der es sich auf dem Sessel des echten Radio-Intendanten bequem gemacht hatte. Der Mann kämpfte mit zwei Unlicht-Pokémon und einem Smogon, was ihn zu einem ernst zu nehmenden Gegner machte. Zu meinem Glück stellte sich mein Mantax als ziemlich effektiv gegen das Hunduster und Hundemon meines Widersachers heraus **24**: Nicht lange und auch mein letzter Vorstandsgegner war besiegt. Der Rocket-Chef zeigte sich reumütig und versprach, seine Verbrecher-Gang sofort aufzulösen **25**. Ich glaubte ihm zwar nicht ganz – aber damit bestand immerhin kein Zweifel mehr, dass die Rockets sich nun wenigstens komplett aus dem besetzten Radioturm zurückziehen würden! Einer Wiederaufnahme des gewohnten Sendebetriebs stand nun nichts mehr im Wege. Dieser Ansicht schien auch der echte Intendant zu sein, der nun voller Freude an seinen alten Arbeitsplatz zurückkehrte und sich für meine Hilfe bedankte. Zu guter Letzt übergab er mir ein seltsames Item namens Buntschwinge, das offenbar irgendetwas mit einem legendären Flug-Pokémon zu tun hatte, wie der Radio-Direktor annahm **26**. Nun wollte ich wieder zurück nach Mahagonia, um von dort meine Erkundung von Johto fortzusetzen. Ich bedankte mich beim Direktor für seine Gabe und begann meinen Abstieg den Radioturm hinunter. Im dritten Stock begegnete ich dabei einer Angestellten im grünen Kleid, die mir – wie vorher der Direktor – gleichfalls ein Item schenkte: ein so genanntes Rosa Band **27**. Und um das Maß voll zu machen, drängte mir ein Mädchen im zweiten Stock auch noch die TM 11 Sonnentag für meine Befreiung des Dukatia-Radioturms auf **28**. Derartig beschenkt erreichte ich das Erdgeschoss, wo etliche Bürger von Dukatia über das wieder funktionierende Radioprogramm jubelten **29**. Erleichtert und glücklich schaute ich mein Team an und bedankte mich bei allen meinen Pokémon. Ein heilender Zwischenstopp im Poké-Center war da natürlich selbstverständlich. Dann gab ich Porenta die Abflug-Order, wählte Mahagonia City als Zielort aus **30** – und Sekunden später flogen wir neuen Abenteuern entgegen ...

X=Standort



FREIHEIT Im Kampf um den Radioturm nahm ich Stock zwei bis vier erneut ins Visier.

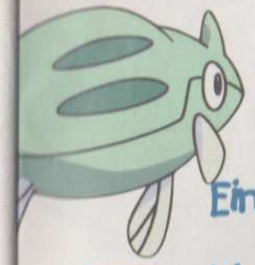
BUNTSCHWINGE Vom Direktor bekam ich als Belohnung ein Item und ein paar Infos.

DANKBAR Die dankbare Radio-Angestellte schenkte mir das Rosa Band.

TM 11 Von einem Mädchen im zweiten Stock erhielt ich noch die TM Sonnentag.

ENDLICH Ich war erleichtert, weil die Radioprogramme wieder funktionierten.

WEITER! Nachdem Dukatia wieder friedlich war, konnte ich nach Mahagonia zurück.



Eintrag 13: Neuen Abenteuern entgegen

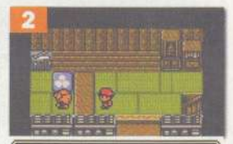
REMORAID Ein Angler auf Route 44 setzte auf das seltene Wasser-Pokémon.

Liebes Tagebuch,

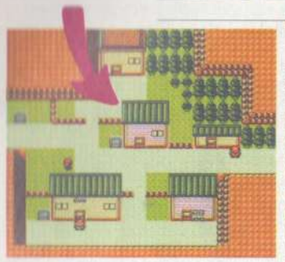
wieder stehen die Pokémon und ich in Mahagonia City, und zwar genau vor dem Poké-Center, wo uns Porenta eben abgesetzt hat. Team Rockets dunkle Pläne haben wir wieder einmal vereitelt: Nun wird es für uns höchste Zeit, unser Johto-Abenteuer fortzusetzen. Bevor mein Team und ich jetzt aber Mahagonia auf Route 44 verlassen, will ich noch meinen Item-Beutel auffüllen und mir neue Pokébälle schnappen. Auch unsere Heiltränke gehen langsam zur Neige. Doch mit über 70.000 gewonnenen Poké-Dollar in meiner Börse brauche ich nicht zu sparen! Ehe ich jetzt also auf der Route 44 meine Reise fortsetze, werde ich erst einmal ordentlich einkaufen und mich für alle Eventualitäten mit nützlichen Items eindecken. Mal sehen, was der inzwischen von der Rocket-Plage befreite Poké-Markt von Mahagonia City so alles zu bieten hat ...

X=Standort

OMA? In Mahagonias Poké-Markt hatte doch vorher ein Rocket-Ganove verkauft.



NETT Die alte Dame half mir gerne, meine knappen Item-Vorräte aufzustocken.



Von Mahagonia nach Osten

Kaum hatte ich mich in Mahagonia City einigermaßen zurechtgefunden, stürmte ich auch schon auf den örtlichen Poké-Markt zu, der mir von den gefährlichen Kämpfen im geheimen Rocket-Versteck noch bestens in Erinnerung war. Vor dem Eingang stand jetzt ein junges Mädchen, mit dem ich schnell ins Gespräch kam. Nach wenigen Sätzen war klar, dass im Geschäft mittlerweile ein anderer, frischerer Wind wehte **1**: Der Poké-Markt wurde jetzt von einer herzensguten Großmutter geführt und statt seltsamer Items wie Flegmonruten gab es dort nun wichtige und nützliche Dinge zu kaufen. Ich beeilte mich, meinen Beutel nach besten Kräften zu füllen – Geldsorgen waren mir nach meinen vielen Siegen im Augenblick unbekannt – und bedankte mich aufs Höflichste bei meiner großmütterlichen Verkäuferin **2**. Es wurde nun wieder einmal allerhöchste Zeit, meine Reise fortzusetzen! Kaum eine Minute später war ich auch schon zum östlichen Stadtausgang von Mahagonia City hinaus und studierte aufmerksam den großen Wegweiser, der gleich hinter der Stadtgrenze am Wegesrand stand. Aha! Als Nächstes würde ich also die Stadt Ebenholz City auf meiner Reise besuchen **3** ...

EBENHOLZ? Ich freute mich schon auf die nächste Stadt. Was da wohl wartete?

Harte Duelle auf Route 44

Doch kaum war ich ein paar Schritte auf der Route 44 gewandert, stellte sich mir auch schon ein Pokémon-Trainer in den Weg **4**. René, so hieß der selbstbewusste Knabe **5**, setzte ganz auf sein erfahrenes Kadabra – aber mein Mantax schaffte den Psycho-Gegner mit seiner Surfer-Attacke ganz ohne fremde Hilfe **6**! Kaum hatte ich meinen Gewinn von René einkassiert, erblickte ich auch schon in geringer Entfernung einen einladenden Obstbaum, von dem ich eine Brandbeere ernten konnte **7**. Die sollte mir später noch gut zustatten kommen! Pfeifend und guter Dinge schlenderte ich weiter, kam aber auch diesmal kaum voran – schon wurde ich wieder zum Pokémon-Kampf herausgefordert. Mein Gegner, ein Angler, stand am Rande eines kleinen, waldgesäumten Sees und fackelte nicht lange, als er mich erblickte: Schon waren wir mitten im Gefecht **8**. Albin, so hieß der Trainer, wirkte grimmig und entschlossen **9**, doch als er seine Pokémon ins Feld schickte, machte ich mir keine Sorgen mehr über den Ausgang dieses Kampfes: Die zwei Remoraids in Albins Team waren zwar selten, hatten gegen Mantax aber keine Chance **10**. Ich frohlockte regelrecht, weil mein Rochen so viel stärker als seine Gegner war! In Windeseile war der Kampf vorbei und ich schickte mich an, den kleinen See hinter dem unterlegenen Angler näher zu untersuchen ...

X=Standort

DUELL! Keine fünf Schritte auf der Route 44 wurde ich auch schon angegriffen.

SUPERHIRN? René, der Psycho, war ganz versessen auf einen großen Kampf.

SURFER Da nutzte Kadabra aller Hokuspokus nichts – Mantax machte ihn nass!

BRANDBEERE In der Nähe des ersten Kampfplatzes gibt es einen Obstbaum.

LOS GEHT'S! Am Rande eines Sees wartete schon mein nächster Gegner.

PETRI HEIL? Der großspurige Grätenfreund Albin konnte gleich was erleben.

FISCHIG Albins seltenes Remoraid wurde von Mantax kurzerhand weggespült.

SURFER Nach einer Wasserpartie landeten wir auf einer Wiese mit hohem Gras.

Was raschelt da im Gras?

Sofort waren wir auf dem Wasser und schauten uns das Ufer des kleinen Sees genauer an: Außer dort, wo wir surfen gegangen waren, wurde der gesamte Weiher von Bäumen gesäumt. Nur ein kleiner Fleck am anderen Ufer sah nach einer Wiese aus. Dorthin lenkte ich unser Team **11**. Kaum an Land, sprang mir auch schon ein willkommenes Gratis-Item, ein Top-Beleber, ins Auge, den ich mir natürlich sofort sicherte. Doch auch außer diesem hatte die kleine Wiese noch einiges mehr zu bieten: Kaum hatte ich ein paar Schritte gemacht, wurde ich auch schon von einem wilden Schlurp attackiert **12**, das meine Pokémon-Sammlung bald wunderbar ergänzte. Nur wenig später erfolgten auch schon die nächsten Angriffe: Kurz hintereinander wurden wir von einem wilden Knofensa und dann von einem wilden Ultrigaria überrascht, die jedoch beide ziemlich schnell in meinen Pokédex wanderten **13**. Zu guter Letzt sprang uns auch noch ein in Johto ziemlich seltenes Tangela mitten in den Weg und ließ uns nicht vorbei, bis ich auch dieses Pokémon mit einem meiner Superbälle schnappte **14**. Als auch nach einer ganzen Weile aber keine weiteren Pokémon im Gras aktiv wurden, lief ich schließlich zum anderen Ende der Wiese, das gleichfalls an einen Waldsee grenzte, und setzte Surfer ein. Am gegenüberliegenden Ufer erkannte ich bereits einen merkwürdigen Mann mit langem Mantel, der sofort in Lauerstellung ging, als er mich sah …

SPITZE! Überraschung und Sammlerfreude waren riesig, als uns Schlurp angriff.

Noch mehr Duelle und Siege

Kaum standen die Pokémon und ich am oberen Ende des zweiten, kleinen Sees wieder auf dem Trockenen, stürmte der Trainer mit dem langen Mantel auch schon heran: Akira nannte sich der Pokémaniac **15**, dessen Rihorn aber trotz seiner Kraft und Größe gegen mein Team bald den Kürzeren zog. Ich lief pfeifend und zufrieden weiter, denn ein paar Schritte voraus blitzte schon wieder ein rotweißer Item-Ball: Gleich darauf wanderte ein kostenloser Hyperball zu meinen anderen Habseligkeiten **16**. Nicht weit vom Fundort wartete bereits mein nächster Gegner, den ich jedoch geschickt umging, denn erst einmal wollte ich mich mit dem Jungen und dem Mädchen messen, die weiter unten auf der Route 44 zu erkennen waren. Der Junge hieß Stan und war ein echtes Trainer-Ass **17**. Stans Funken sprühendes Glutexo war imposant, hatte aber gegen mein Mantax rein gar nichts zu melden: Glutexos heiße Flammen wurden kurzerhand ausgedüscht und schon gehörte der Sieg uns **18**! Auch das Mädchen daneben – eine Ass-Trainerin namens Kora **19** – war nicht weiter schwer zu bezwingen. Zwar entpuppten sich ihr Smettbo und Blubella als unerwartet stark **20**, doch dank Meganies Hilfe war auch dieses Problem bald gelöst. Nun hielt ich mich nicht mehr lange auf, sondern kehrte zu dem Trainer beim Hyperball zurück: So langsam wollte ich jetzt meine Reise nach Ebenholz fortsetzen! Der neue Gegner stellte sich als Angler Alfried vor **21** und kämpfte ausschließlich mit Goldinis und deren Evolutionen. Du kannst dir vorstellen, liebes Tagebuch, dass uns ein solcher Trupp nicht lange aufhalten konnte. Nach meinem Sieg war Alfried derart erpicht auf meine Handy-Nummer, dass ich sie ihm bereitwillig nannte: Wer wusste schließlich, wofür das noch einmal gut war! Und dann stand ich auch schon meinem allerletzten Gegner von Route 44 gegenüber: Kurz bevor die Straße in einem dunklen Felsenloch verschwand, versperrte ein Kerl den Weg, der sich überheblich als Vogelfänger Arno ausgab. Ehrlich gesagt, es war mir ziemlich egal, wie er sich nannte, seine zwei Taubogas gingen trotzdem in kürzester Zeit auf die Bretter! Ich las den Wegweiser gleich hinter dem Besiegten: Oh-oh! Der Name Eispfad verhieß nichts Gutes. Hoffentlich wurden wir unterwegs in der kalten Höhle nicht noch eingeschneit

TOP! Es dauerte nicht lange und Knofensas und Ultrigarias ließen sich schnappen.

SPAGHETTI? Tangela ließ die Zöpfe wirbeln, doch auch sie wurde geschnappt.

GLÜCKSFUND Nach meinem Sieg über Akira entdeckte ich einen Gratis-Hyperball.

AKIRA Zum Verschnaufen fehlte die Zeit, denn ein Pokémaniac erwartete mich.

ASS-TRAINER Meine Gegner wurden zunehmend härter, das schreckte mich nicht.

DUSCHE! Glutexos heiße Flammen wurden von Mantax ohne Zögern gelöscht.

KORA Die charmante Trainerin setzte im Duell auf Käfer- und Pflanzen-Pokémon.

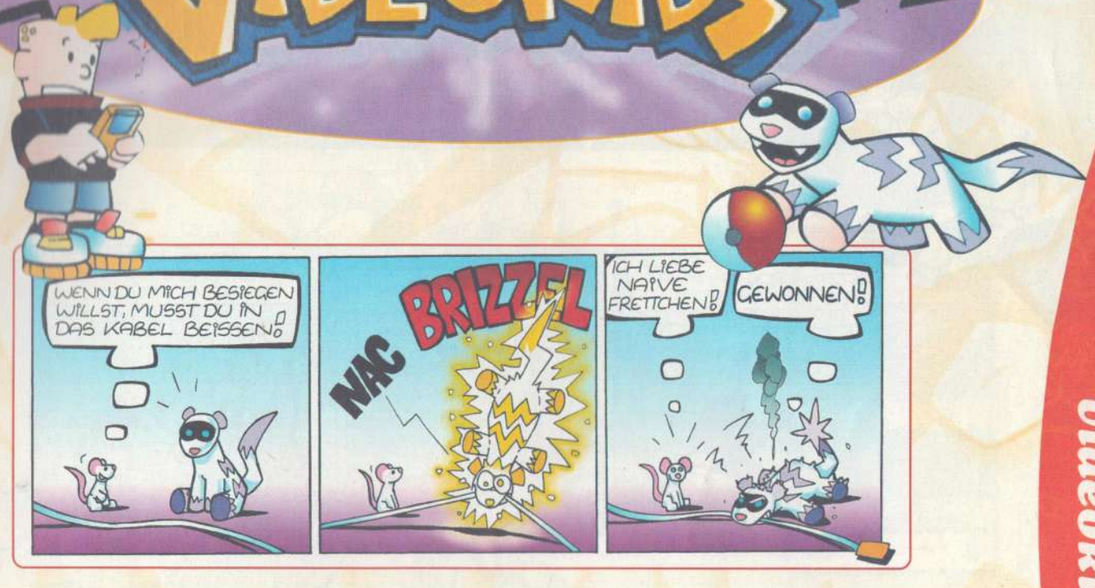
HANDGEMENGE Im Nahkampf hatte Blubella gegenüber Pottrott mehr drauf.

ALFRIED Auch der zweite Angler unter meinen Gegnern war sofort platt.

ACHTUNG POKÉMON-FANS! Neue Tagebuch-Abenteuer gibt's regelmäßig in der aktuellen Kids Zone!

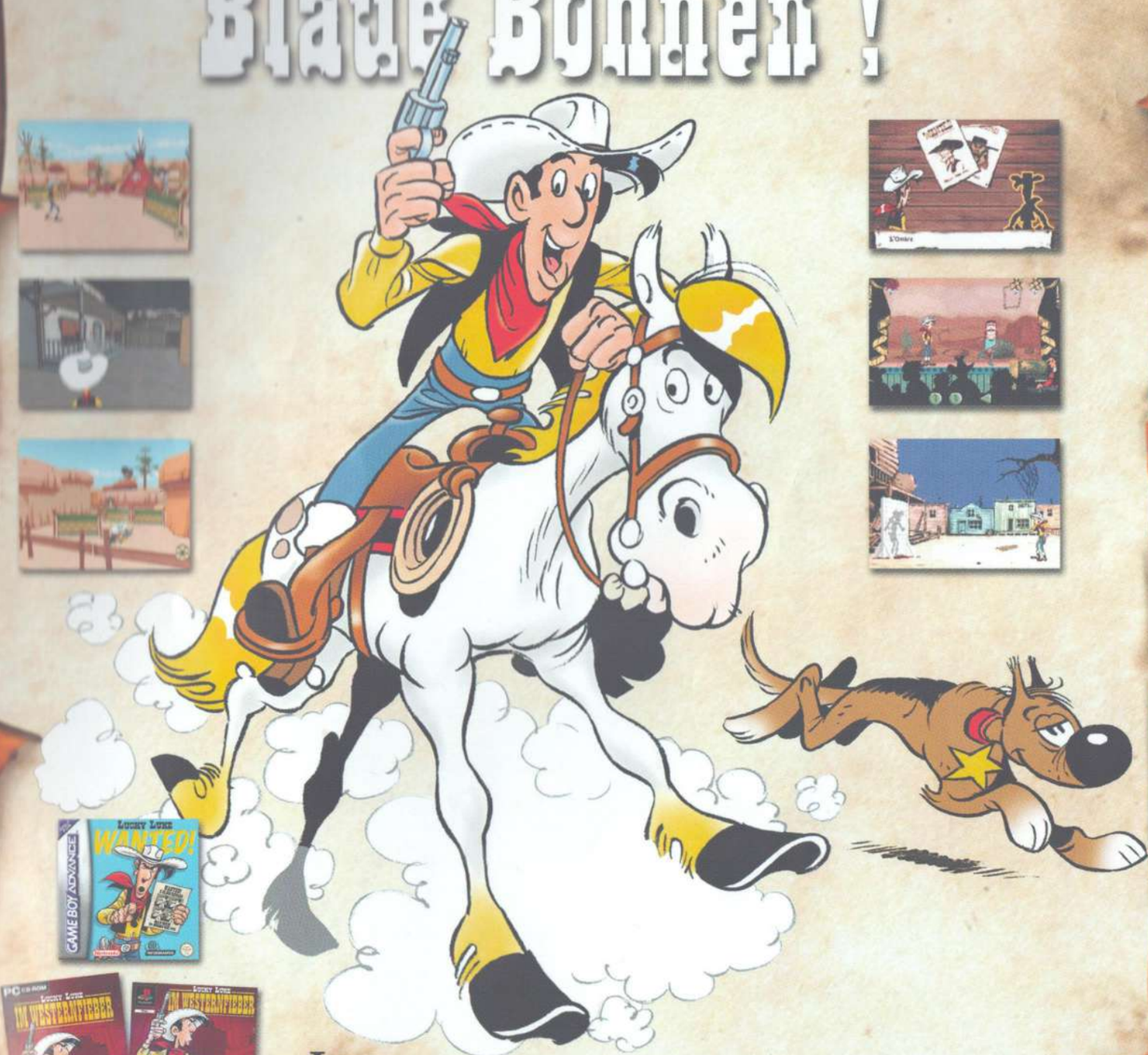
MATHIAS NEUMANN

VIDEOKIDS



GAME BOY ADVANCE
PC CD ROM
PlayStation

Im November hagelt's Blaue Bohnen !



Jetzt kannst Du als Lucky Luke spannende Abenteuer im Wilden Westen erleben. Deine Freunde Rantanplan und Jolly Jumper werden Dir helfen, wenn du die Daltons und viele andere Gauner verfolgst und ins Gefängnis bringst. Hole Dir die beiden brandneuen Games für Deine Playstation, Deinen PC oder Deinen Game Boy Advance !

JETZT KAUFEN !

© 2001 INFOGRAMES
© LUCKY COMICS 2001

LUCKY Comics
INFOGRAMES

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

©1995-2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

ENTSCHLÜSSEL' DAS GEHEIMNIS DER ICOGNITO IN POKéMON CRYSTAL.

Ab 2. November im Handel!

Das neueste Abenteuer aus Johto für den Game Boy Color.

- Neues Pokédex!
- Neue Wege, um Suicune zu schnappen!
- Kämpfe im Duellturm!
- Spiele als Pokémon-Trainer oder -Trainerin!

Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!™

Nintendo®

www.pokemon.de